专题 **东西方融合**
《泰坦降临》漫谈

茶社 **时代与人**
手游浪潮下的核心玩家

电脑游戏新干线

大众软件

06

2014年6月

电脑应用与娱乐的第一选择



特别策划





ISSN 1672-0148

06

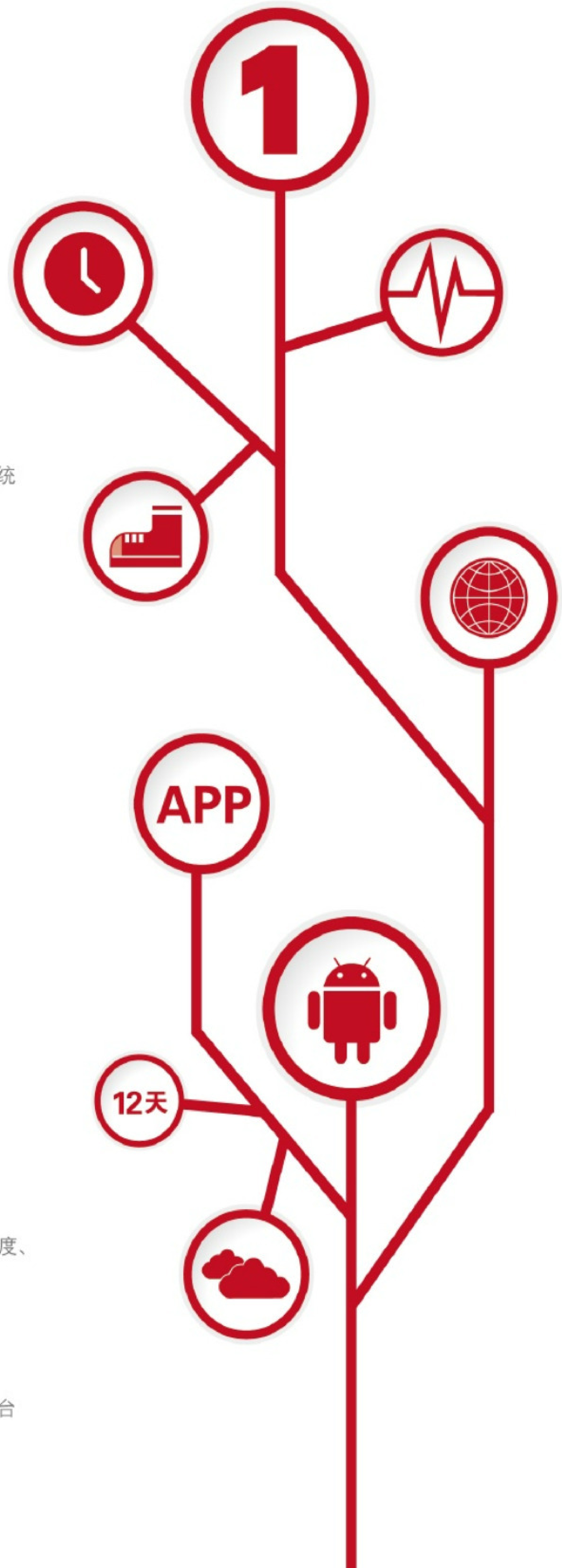
9 771672 014022

国内统一刊号 CN45-1304/TP

GEAK果壳
www.iGeak.com



Geak Watch
果壳智能手表



全球第一款真正意义上的智能手表

可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



全球最精致的安卓智能设备

安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



高集成网络模块

唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



时间还可以这么看

GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



我们不应该只看天气

GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



生活可以更健康

7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



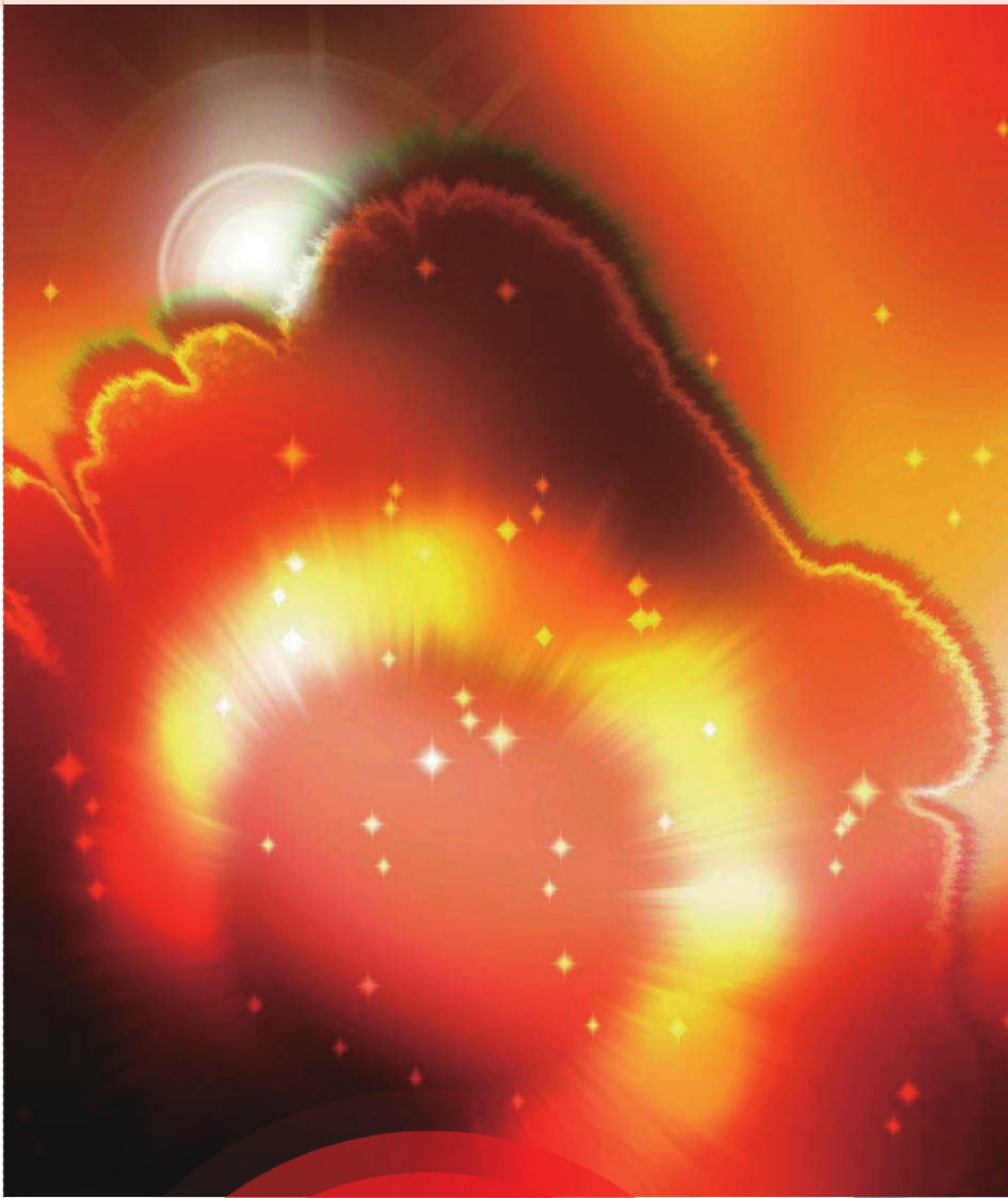
多种智能传感器

最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品

超节电软硬件技术 待机高达12天

GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备


怪物王国
online



2014年6月合刊 总第467期
本期目录

新品初评

专栏评述

特别策划

掌上乾坤

游者新说

专题企划

P16

瞬间永驻

近两年数码摄影领域的变化非常巨大，而这背后，其实是数码摄影人群、摄影需求与数码摄影设备的巨大变化。新时代的数码摄影应该有不同的新玩法，就让我们就从软硬件平台和相关服务等多个方面，对这些新玩法进行一次系统的梳理吧。



P9

正在前行中的自媒体

网络时代，人人都是自媒体，你可以将玩游戏的过程向他人直播，还可以把自己的经验、感悟、评论与网友分享，既可以是自我娱乐式的分享笑料，也可以走团队制作公司经营的道路。在这个全新的平台上，尽情挥洒自我。



P70

东西方融合之魂

Respawn集百家之大长，又保留了浓烈的个性，没有让本作变成四不像，游戏充满了80年代的古早科幻风味，诸多经典的电影和动画为本作提供了文化支点。这是一款20年FPS历史的总结之作，也是一部献给全世界科幻爱好者的大礼，次世代FPS的传奇，由《泰坦降临》拉开帷幕。



P115

点缀樱花瓣的日式清汤

评游析道：《光之子》拥有出色的音画表现，是一款在感官上无可挑剔的2D游戏，且拥有《二之国》式的童话剧情，《北欧女神》式的卷轴关卡，《格兰蒂亚》式的ATB战斗系统。但很遗憾，游戏的深度无法与上述任何一款名作RPG相比。流程太短，解谜略单调，装备和成长系统不够丰富，这些都是游戏无法回避的硬伤。

中国游戏报道

前线地带

本月焦点

评游析道

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

沉浸式娱乐体验
Oculus Rift

■晶合实验室 魔之左手

在上一期的特别策划中，我们多次提到一种虚拟显示设备——Oculus Rift，而就在不久前，开发这一产品的团队爆出了被FaceBook高价收购、挖到Google眼镜的首席工程师Adrian Wong、343 Industries（Holo新系列开发团队）前艺术总监Kenneth Scott等大新闻。尽管在其网站上，新版本的产品仍被写作Development Kit 2，即第二代开发平台，而非面向消费者的最终产品，但通过它和逐渐丰富的应用，我们已经可以一窥未来沉浸式娱乐甚至是IT数码生活的面貌。



炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆Oculus VR◆Kit 2版海外可预购◆350美元（约合人民币2200元）◆附件：USB线、电源、透镜附件等◆咨询电话：无◆推荐用户：虚拟现实应用开发者、专业用户、追求沉浸感的高端娱乐用户◆相似产品：环绕银幕剧院



Oculus Rift外观并不讨好，显得有些傻大黑粗，“外貌指数”甚至远不如我们之前介绍过的索尼头戴式显示器，其头戴部分的重量更是达到390g左右





与普通的头戴式显示器不同，Oculus Rift使用内置镜片将图像投射到用户的眼睛内，而不是让用户直接观看内部显示屏的内容。它提供了3套镜片，分别针对正常、远视和近视用户，其中近视矫正镜片大约相当于400～500度眼镜，这些镜片都不是正圆锥体，在安装时可根据需要调节瞳距





Oculus VR带有三方向可调式头箍和厚厚的海绵边框、鼻部凹槽，它们的配合可将Oculus Rift牢固准确地固定在脸上，不过其侧面和下方显然没有为佩戴眼镜或观察键盘留下余量

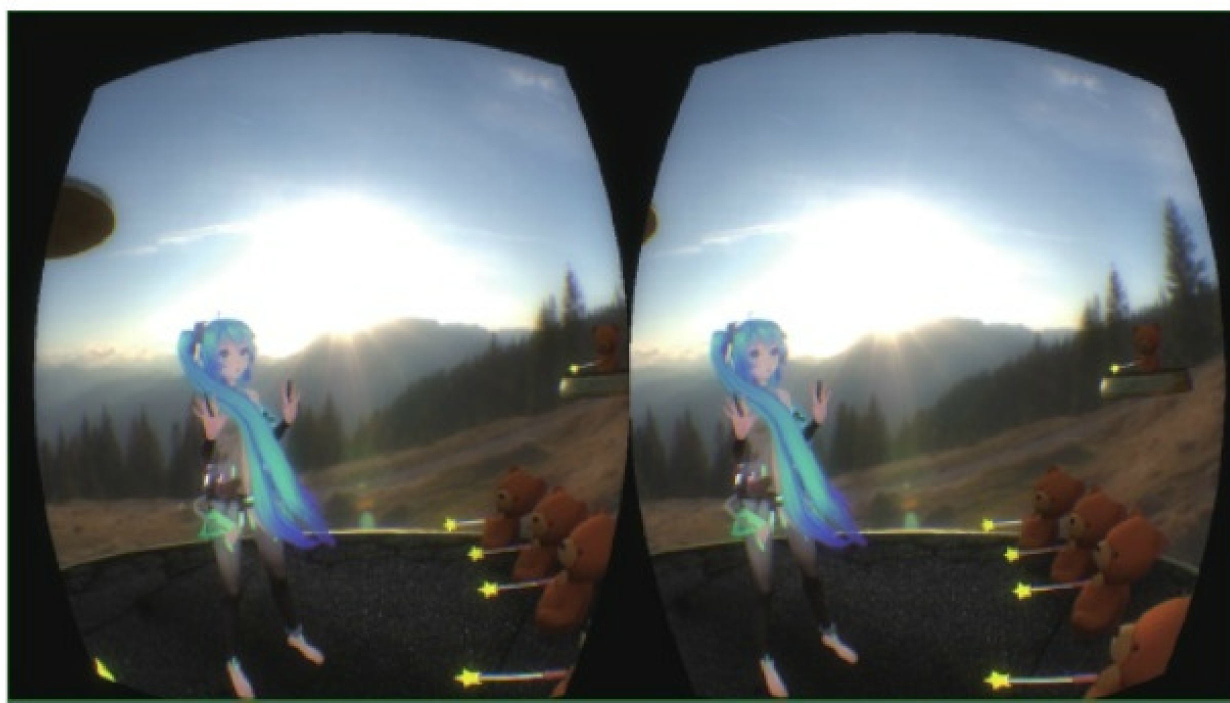


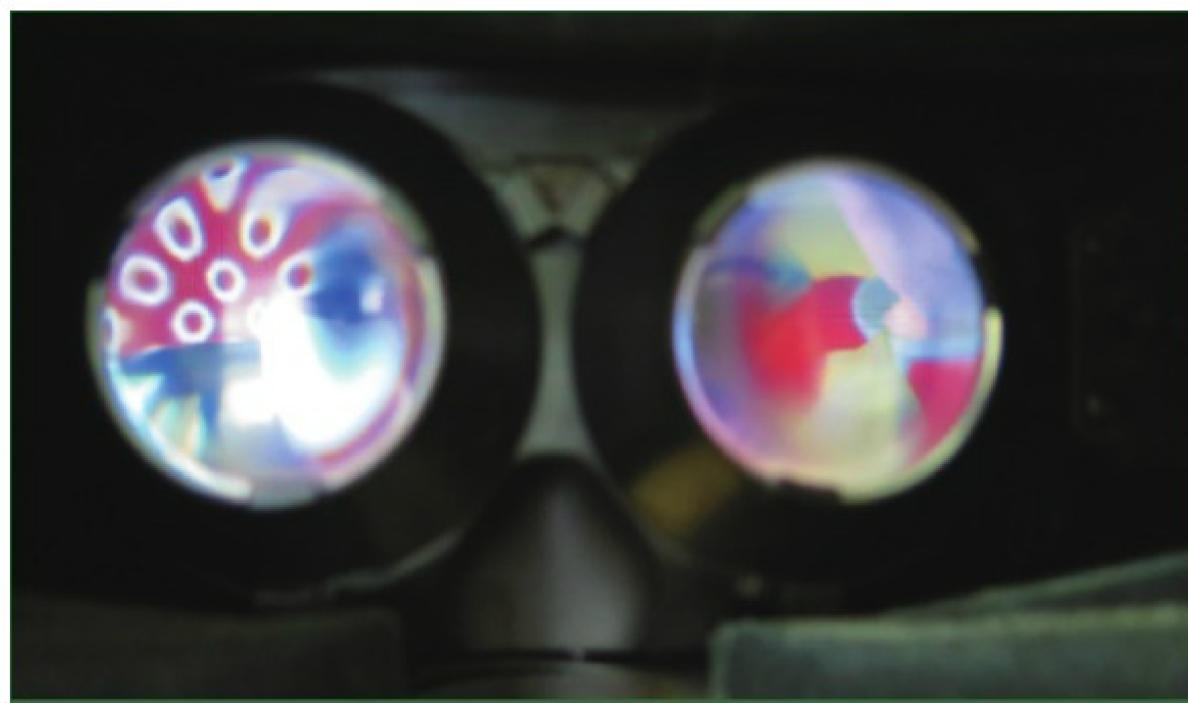
除了镜片组外，用户还可调节屏幕与镜片的距离来获得最好的观看效果，通过硬币或拇指指甲（如果足够硬的话）旋转左右两侧的旋钮来改变视距





Oculus Rift需要连接电源、视频线和USB线，这些接口都在与头戴部分相连的控制盒上，同时控制盒上还带有电源开关及亮度、对比度调节按键





Oculus Rift无需任何驱动，会被Windows 7自动识别为一台显示器，使用“复制”显示方式，我们就可在普通显示器上观看其实际输出的图像内容。如左图所示，它其实就是提供两个基本相同的图像，不过视点错开大约60mm（一般人两个瞳孔的间距），当我们带上Oculus Rift后，两眼被分别投射这样的左右图像（如右图），就会产生与裸眼非常相近的立体视觉



Oculus Rift相对于普通头带显示器的另一大区别就是可感知用户的姿态，并根据姿态自动调节影音效果，当用户旋转头部和移动时，会看到无缝环绕在身边的3D图像，环绕音效也随动作改变，加上图像被直接投射入眼，我们完全不会感觉到屏幕的存在，因此会产生身临其境的非常真实的音视觉体验。使用时也可能因为过于逼真而会造成用户身体扭曲、嘴巴张开（如图）、表情惊讶甚至躲避、伸手试图触摸、流口水、跌倒无法站起等不雅表现，我们强烈建议大家不要在外人面前使用Oculus Rift（笑）



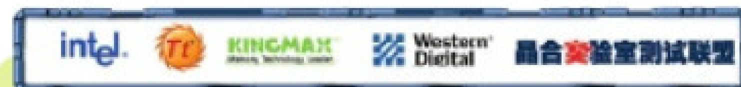
目前Oculus Rift没有配套的虚拟操控装置，仍需使用键鼠操控，不过有些应用通过姿态感知，已经能够支持“视线”操控，例如在游戏中通过视线观察选择道具（如图）、选定按键等。不过在新版本的Oculus开发者套件中增加了外接USB接口，应该可连接配合的虚拟操控装置

当然，作为测试和面向开发者的产品，Oculus Rift目前也并非十全十美的环境虚拟装置，除了前述的无法佩戴眼镜、无法同时观察键盘外，还有因视角限制，无法看清Windows桌面等方形标准窗口，夏季佩戴有些过热、容易引起头晕、分辨率较低等问题，需要完善的地方还很多。

总结： 这是一款面向未来，能提供完全不同的娱乐与应用体验的产品，它甚至具有颠覆软硬件市场的力量，在与FaceBook巨大的财力、物力和尖端技术结合后，将带给我们怎样的全新世界呢？我们也不清楚，但绝对是非常憧憬的。

优雅艳丽
美图手机2

■晶合实验室 青岚



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

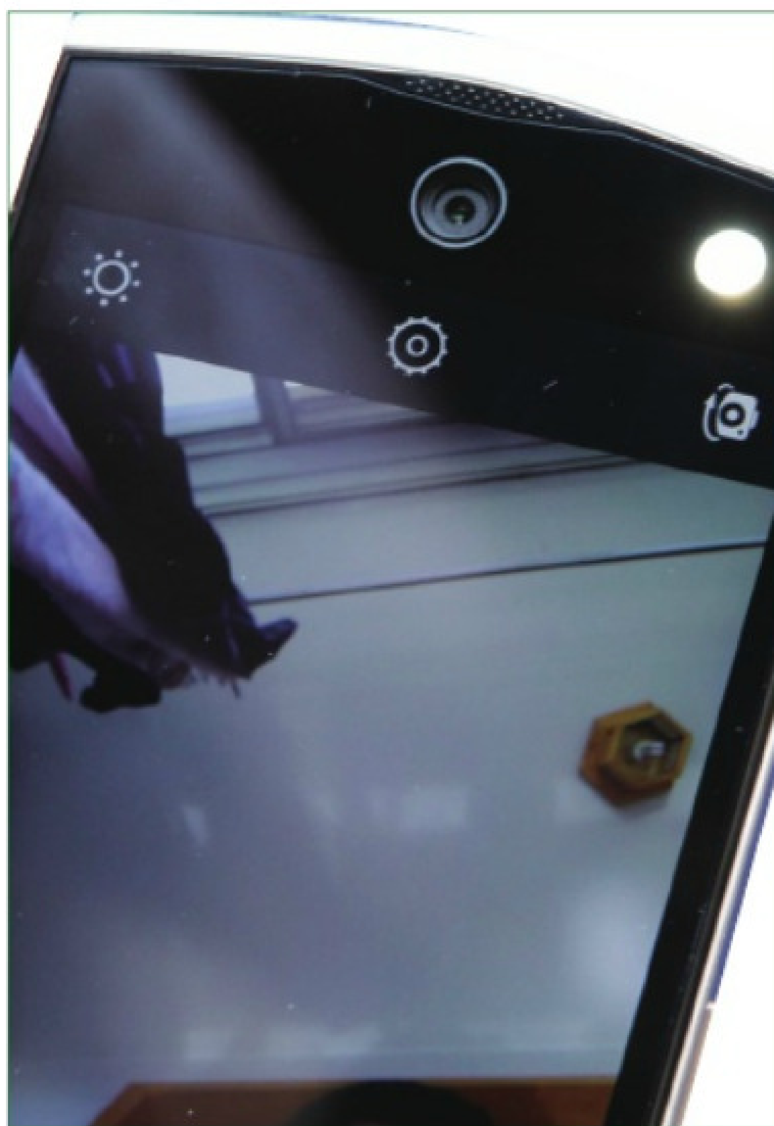
◆美图（meitu）◆已上市◆2199/2399元（16GB/32GB版）◆附件：不详◆咨询电话：400-990-9696（客户服务）◆推荐用户：喜欢自拍的时尚用户◆相似产品：Nubia系列、华为P7等

美图公司的美图秀秀、美颜相机等软件不断取得出色的成绩，但它并没有满足，而是推出了自己的硬件平台——美图手机系列产品。最近发布的美图手机2不仅继承了第一代出色的拍照能力，更是在外形设计、硬件配置、软件优化等方面有了明显进步。



美图手机2采用4.7英寸1280×720分辨率IPS屏幕，支持支持10点触控，表面采用防刮玻璃，两端的圆弧造型让它更显修长，加上顶端显眼的1300万像素摄像头，让它的识别度非常高





在喜欢自拍的用户看来，美图手机2最吸引人的特色之一无疑是前置LED灯，其光线相对柔和，特别适合近距离自拍时的补光





美图手机2的侧面配有特别适于自拍的独立拍摄键和女性用户非常喜欢的挂绳孔，磨砂金属材质侧边手感很好，包覆式外壳和类似Lumia系列的凸出式屏幕相当牢固可靠，只是这样的设计对厚度与重量有一定影响，它9.6mm的厚度与155g的重量并不算很轻薄



美图手机2有多种背部壳体颜色可选，主摄像头微微凸出，配有双LED补光灯，而底部的四叶草型扬声器更是添加了几分妩媚

美图手机2采用1.7GHz八核MTK处理器，内置2GB内存和16GB/32GB存储空间，操作系统为Android 4.2。在安兔兔测试中其得分为25378，3D游戏引擎测试NenaMark2中平均帧速58.4fps，综合测试软件MobileXPRT性能得分144，用户体验得分98，都达到了目前一流手机的能力，且长时间高负载运行后，几乎感觉不到温度提升。

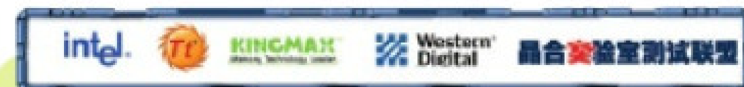
美图手机2支持GSM、WCDMA制式，采用Nano SIM卡，支持GPS、蓝牙4.0和无线显示技术，其内置不可更换电池的容量为2300mAh，可支持6小时左右的720p视频播放（保留15%电量），待机时间则在两天以上。

美图手机2当然配置了最新的美图公司软件，包括已经结合在拍照功能中的美颜相机、美图秀秀，以及美图GIF、美图贴贴等软件。关于其拍摄能力和效果，我们在本期“特别策划”中有更详细的测试和介绍。

总结： 即使不考虑特别优化的自拍和人像图片处理功能，这也是一款功能强大、应用体验出色的手机。

体验Intel新平台
台电X98 3G平板电脑

■晶合实验室 青岚



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

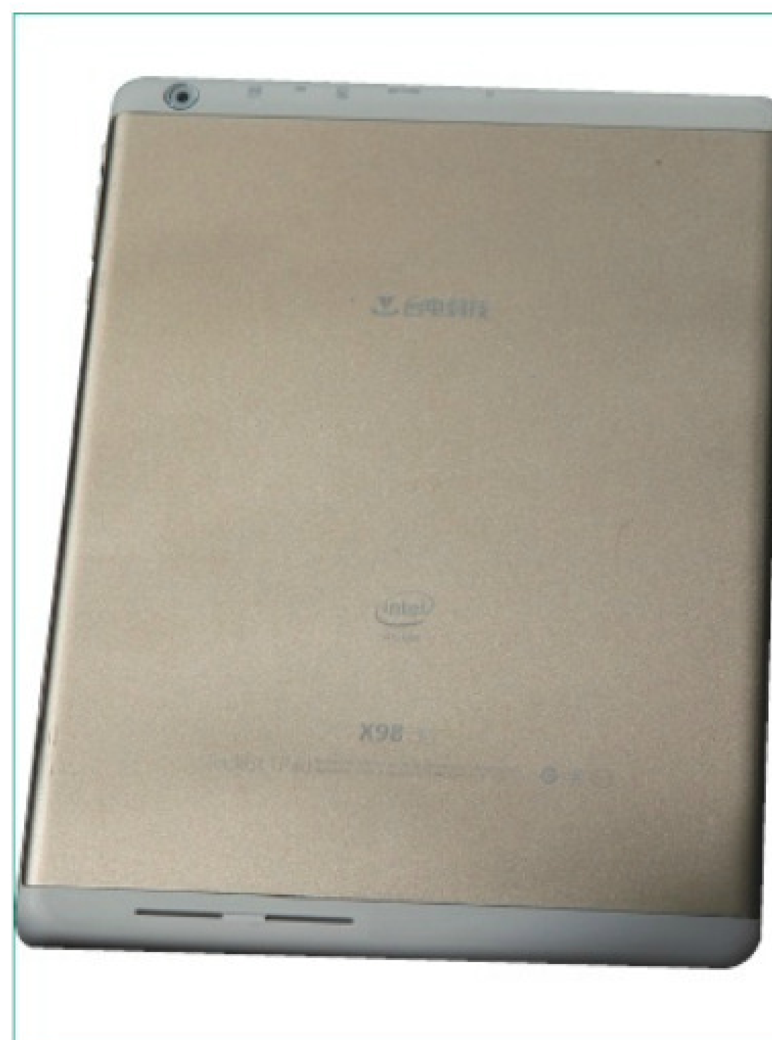
◆台电（teclast）◆已上市◆1199元
◆附件：充电器、数据/充电线、OTG USB线、快速操作指南等◆咨询电话：020-38731788（售后服务）◆推荐用户：移动互联网用户、追求高性价比的年轻用户等◆相似产品：苹果iPad 4、昂达（ONDA）V979m等

在移动数码设备中，基于ARM架构的各种处理器平台仍是主流，不过Intel一直推动的X86架构手机与平板，在性能和兼容性方面，其实都不逊于ARM架构产品。近期Intel面向移动数码设备的X86架构产品Bay Trail，更是以4核（或双核4线程）、第七代核芯显卡、64位计算和内存通道、22nm工艺、同时支持Windows 8.1与Android等诸多新特性，吸引了众多消费者的目光和厂商的追捧，台电最近推出的X98 3G就是一款采用这一处理器的高性价比平板电脑。



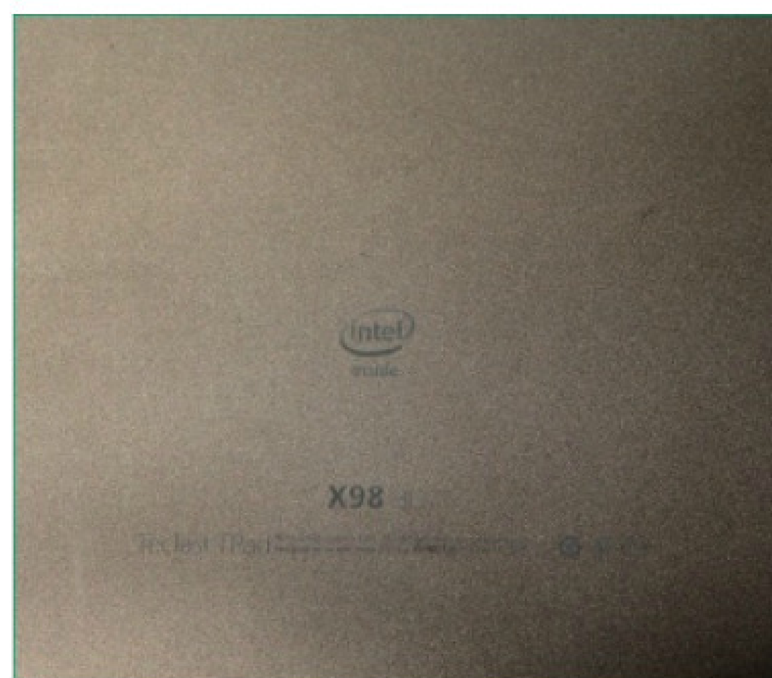


台电X98 3G采用9.7英寸显示屏，4:3的长宽比更接近书刊，加上2048×1536的高分辨率“视网膜屏”，使其拥有较好的阅读体验，IPS技术和高响应速度让它可以提供出色的影像显示效果，10点触控则赋予了它灵活的操控能力





作为一款千元级平板电脑，台电X98 3G的名字就让人相当惊喜，支持WCDMA 3G网络通信无疑是它最大的卖点之一，用户既可以直接安装Micro SIM卡，也可通过OTG连线连接3G网卡。WCDMA除了提供数据连接、通话和短信功能外，还能与其内置的GPS功能配合，通过移动网络更快速的进行概略定位，再以GPS卫星进行精确定位

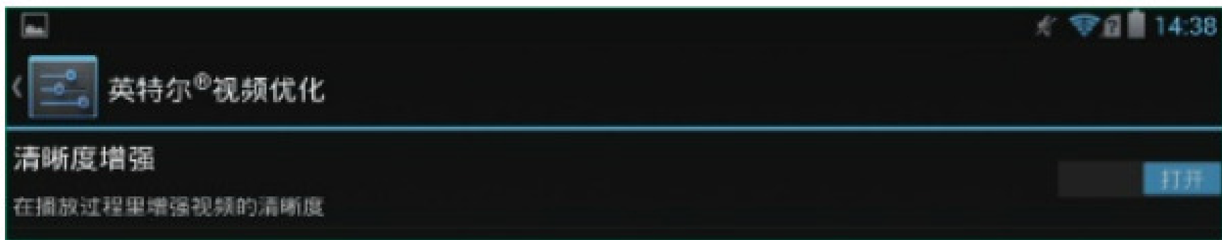


台电X98 3G背面中段为“土豪金”配色的磨砂金属外壳，双扬声器和背部500万像素摄像头则位于上下两端。背面正中间的多个标识中，醒目地展示着通常只在PC上见到Intel inside标志





台电X98 3G的侧面弧度较小，似乎显得并不是很薄，其实它的重量与三围都接近甚至低于轻薄的iPad 2，分别为605g（含Micro SD卡和Micro SIM卡）和239.5mm×180.5mm×8.2mm。其侧面集成了所有接口和物理按键，比较特别的是它将HOME键（红圈中）也置于侧面，虽然很适于横握使用，但也很容易在调节音量时误触





Intel也将一些在PC平台中广受好评的功能引入了Bay Trail处理器，如Intel视频优化、WiDi无线显示功能等，这些都大大提升了它的应用能力与性价比



台电X98 3G内置系统而详细的说明书，尽管Android系统已经非常傻瓜化，但较好的说明书还是能让用户更快适应，或者学习一些快捷或高级功能

台电X98 3G采用1.83GHz四核Bay Trail-T处理器，配置2GB内存和32GB内置存储空间，操作系统为Android 4.2.2。在实际测试中，其安兔兔得分达到28119分，象限（Quadrant）得分13927，Nenamark测试基本维持在最高帧速60fps。在综合测试MobileXPRT中，其性能得分209，用户体验得分101，除了图库和缩放外，所有的拖动测试均为最高帧速60fps。X98 3G内置电池容量高达8500mAh，可支持一周以上的待机时间和8小时左右的正常使用，以75%亮度和75%音量播放720p视频时，它可连续播放约6小时（保留15%电量），长时间高负载使用后，仅有背部左侧微微升温，体感并不明显。

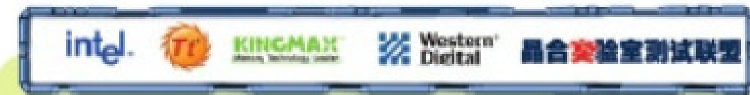
总结：这是一款高性能低价格的3G平板电脑，可以伴随用户随时遨游网络世界，或者提供精彩的影音游戏体验。不过也许是成本所限，我们也发现它在屏幕防划能力、屏幕旋转的响应速度、音量调节等方面并不完美，希望是工程样机的个体问题或软件问题。

容量性能双倍增
希捷睿品4TB移动硬盘

■晶合实验室 魔之左手









这款产品拥有目前2.5英寸移动硬盘最大的容量，性能则与早期SSD相似，加上易用的备份软件，可以说是目前最强的便携式移动硬盘产品。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆希捷（Seagate）◆已上市◆1999元
◆附件：两条USB连线、说明书等◆推荐用户：需要轻便小巧及大容量高速移动存储的商务用户◆咨询电话：400-887-8790（产品支持）
◆相似产品：暂无

人们需要多大容量和多快的移动硬盘？相信大部分人都认为，在资金和携带性允许的情况下，当然是多多益善，那么希捷睿品4TB移动硬盘一定会让大家满意。在其他品牌仍因为2.5英寸硬盘的容量限制而徘徊在2TB级别时，希捷通过内置两块2TB硬盘的方式，为用户提供了这台双倍容量的产品，价格也只是略高于两台2TB产品之和。

睿品4TB移动硬盘设计紧密，集成度很高，重量仅相当于常见超薄型移动硬盘（约220g）加上一块标准2.5英寸机械硬盘（约90g），增加的厚度甚至比标准硬盘厚度更小，因此可以轻松携带。为了满足双硬盘的供电需求，希捷除了标准USB 3.0连线外，还提供了带有USB取电接口的Y型连线。

睿品4TB使用的5400rpm硬盘单台性能并不高，但RAID 0磁盘阵列使其读写速度接近倍增，总体性能相当出色，且较低的功耗使得大品牌电脑或主板的USB 3.0甚至USB 2.0接口都可独立满足供电需求。在测试中我们连接Intel原厂Z87主板的USB 3.0接口，64位Windows 7操作系统可直接识别这款硬盘，多款测试软件测得最高读取速度都在230MB/s左右，而写入速度则有180MB/s～270MB/s多种得分。在实际读写测试中，大量图片文件的读写速度为140MB/s和60MB/s左右，6GB单一大文件的读写速度可达200MB/s和100MB/s左右。



仪表盘（Dashboard）备份软件

从游戏视频到新闻脱口秀，视频自媒体正在飞一般地发展。“每个人都能当上15分钟的名人”安迪·沃霍尔的寓言似乎就要成真。

草木皆媒体
正在前行中的自媒体

■内蒙古 莽月飘零



网络时代让网络渗透到了人类生活的方方面面，自然，也影响和改变着人们的生活。网络时代一改往日我们被动接受信息的尴尬局面，借助网络的便利性和多元化，我们能够主动接收我们所关注的信息。公交地铁饭桌茅房，衣食住行随时随地都少不了网络，如果说网络的便利性目前已经达到了极致，那么网络多元化目前正在向极致狂奔。喜欢网游的玩家们除了在《英雄联盟》（以下简称LOL）里开黑怒打小朋友之外，一集《撸时代》让我们感慨青春的美妙；爱好单机游戏的玩家们不仅可以借助网络与其他玩分享游戏过程，更可以通过“看”来领略佳作风采；喜好人文情怀地理历史的文艺青年们已经不满足于互相交流，更进一步去感受更强大的世界观。当我们沉浸其中，我们已经从自媒体中获益，当然，获益的不仅只有我们，还有这些自媒体的作者们。

美国新闻学会媒体中心于2003年出版了由谢因波曼与克里斯威理斯两位联合提出的We Media（自媒体）研究报告，对自媒体下了一个十分严谨的定义：自媒体是普通大众经由数字科技强化、与全球知识体系相连之后，一种开始理解普通大众如何提供与分享他们本身的事实、他们本身的新闻的途径。

游戏还可以更好看
——依附于游戏的自媒体

LOL不仅成就了MOBA的火爆，更让电子竞技在中国迎来第二春，电竞明星也再次受到玩家追捧。MOBA与传统网游相比更加注重游戏技术，这也是教学攻略类视频能够满足一些玩家需求的基础。弹幕式视频分享网站的流行让观看视频更加有参与感，将以往被动的观看变为互动式的边看边吐槽。

AB等站ACG氛围浓郁，加上站点不时会有一些高质量的原创动画登场，因而更加受到年轻人的追捧，那些UP主们也凭借风格各异的视频获得许多粉丝。

我们看到多方因素逐渐靠拢，为自媒体创造了生存的环境，这些依附于游戏的自媒体大放异彩也不足为奇。环境、需求、平台、受众、经验，万事俱备，只欠一股自媒体商业化的东风，但借东风的诸葛亮却并不容易寻到。

单机游戏视频经过几年的酝酿逐渐走出了自己的路，从早先的自娱自乐到如今的百花齐放，无论哪一种风格都可以在视频站点上找到。以敖厂长、苍天哥、叫兽易小星为代表的“恶搞流”早期大红大紫，一边玩游戏一边不着边际的搞怪吐槽新颖非常，如今大众对恶搞已经无可避免地产生审美疲劳，恶搞流的生存空间也变小。《囧的呼唤》虽然自2008年至今依健在，但内容中无可避免地存在出位越下限博眼球的作态，原本一边倒的脑残粉也变成今天毁誉参半的尴尬局面。苍天哥拍卖账号离开WOW之后的作品与国内网游厂商展开合作，由于国产网游的质量和口碑不佳，使得软广告式的网游解说视频看起来铜臭味严重，虽然盈利但逐渐淡出，长远来看并不乐观。叫兽易小星如今已经完全离开了这个圈子，他的转型非常成功，我们会在下一节中详细探讨。

如果你对于这种秀下限的小丑式恶搞不屑一顾，那么“正经流”的解说流派是我们的最佳选择。其实大部分玩家选择观看一个单机游戏视频更多的是想通过视频来了解一款游戏是否适合自己玩，或者限于平台、硬件等原因而没法玩到游戏，只能通过视频过眼瘾，他们所需要的不是喧闹滑稽的气氛，而是安安静静享受游戏原有风味的氛围。“女流”小游戏视频轻松有趣，“纯黑”的解说则尽量不破坏游戏原有风格。甚至有一些视频攻略完全没有解说，单纯是游戏的流程录像（如天幻网的《最终幻想13》视频攻略）。如果不喜欢别人的聒噪，这是绝佳的选择。不过对于作者而言，这类无声纯录像视频无法展现个人魅力，粉丝即便有也并不多，因而被边缘化。因“无声流”视频出名的作者如今一个也没有，很是尴尬。

可以说，游戏播客的商业化之路在国内依然遥远。国内宽松的版权环境能够让玩家几乎零成本消费单机游戏，网游、手游、页游的冲击让单机玩家数量正在下降，单机游戏正逐渐小众化。这些都成为播客自媒体商业化的壁障，然而国外游戏播客却是另一番景象。在YouTube上一些单机游戏解说视频账号巨大的粉丝数目引起厂商的注意，厂商与作者达成合作，在视频中插入广告并付给作者广告费。Fred Pye凭借GTA5视频攻略账号近14万订阅量每月都可以拿到3300美元。退学创办视频制作公司的Devin Graham更加幸运，他的《刺客信条》视频火热让他与育碧达成合作为后者专门制作游戏视频。

由于电子竞技受众大多是年轻人，在这些人看来电竞行业是一个如同影视歌星一般的行业，打游戏就能名利双收，这好事做梦打灯笼都找不到。然而实际情况并非如此，光鲜亮丽的背后隐藏的不仅是一将成名万骨枯的悲哀，更是人生前途渺茫的困境。电子竞技高强度对抗性对身体条件要求苛刻，随着年龄的增长身体机能必然会下降，必定会被淘汰掉。到那时，只会打游戏毫无一技之长如何生存立足是个大问题。“魔兽”“星际”的时代已经过去，昔日灿烂的电竞选手如流星般划过最美的一道轨迹后再无声息。

现在，电竞选手转型的方向之一是当解说，很多在职解说还开办有自己的网店。前不久从WE退役的“若风”便如此选择。“若风”退役后转向录制LOL教学视频，凭借职业选手积累下来的名气与游戏技术，“若风”的视频受到LOL玩家们的欢迎，不过每个视频中都会有一段并不短的网店广告推销店铺和商品。网店运营如今早已成熟，门槛也大大降低，不过做生意的人多了生意也就不如从前好做。退役选手或是解说通过视频获取客流量的做法是一个尝试。虽然“视频点击量→网店客流量→销售额→收入”这种逐层递减一波三折的变现转化率究竟有多高我们不得而知，但至少这是一种尝试。

此外，依托游戏世界背景所衍生出来的动画也具备了自媒体的许多特征。在WOW鼎盛时期，2009年由七彩映画工作室出品的《我叫MT》系列短片从自娱自乐逐渐成为系列动画，除成就一批网络名人之外，还沉淀出属于自己的IP（intellectual property，知识产权），IP相关产品逐步推出，同名手游、实物产品图案印制等等。由IP展开多元化的盈利方式的确让很多自媒体眼红不已。2011年由虚拟印象动画工作室制作的《啦啦啦德玛西亚》为LOL的火爆推波助澜。实际上虚拟印象早与腾讯开始合作，但此前与《斗战神》《涂墙


《屌丝男士》被净网行动带走了。虽然笑料十足，但剧中的三俗底线和尺度着实太大，值得反思


《斗战神》的CG看起来很美好，可玩起来很糟糕。走搞笑路线的同名微动漫名气严重受到游戏品质的影响

由于电竞受众大多是年轻人，在这些人看来电竞行业是一个如同影视歌星一般的行业，打游戏就能名利双收，何乐而不为？

三国》等游戏合作并不成功，直到“德玛西亚”才一举走红，可见这一条路走得并不顺畅。2013年10月开播，由LOL女解说“伊芙蕾雅”出品、“喷TA秀”工作室制作的《撸时代》其画面水准颇高，大学、青春、游戏的热门组合主题引起了年轻人广泛的共鸣而流行，加上LOL极高的玩家基数，《撸时代》获得了不少受众群体的追捧。然而时隔半年《撸时代》似乎仍未盈利，还处于积累用户群和扩大受众面的初级阶段。

这类依附于特定游戏的自媒体必然会受到所依附游戏风向变化的影响，内测良心公测伤心的《斗战神》其品质很大程度上影响了《斗战神》微动漫的传播，而LOL的火爆则引起LOL相关内容被追捧甚至盲目跟风，这类自媒体必须要依照游戏的风向来选择自身的走向，没有话语权，很难让自身独立，LOL的火爆成就了一批人，却埋没了另一些作品。显然，从博弈论的角度来看，这种零和博弈并不是一个好的局面。前面的单机游戏视频自媒体似乎给IP动画自媒体带来一些启示：既然是依附于游戏品牌的互相博弈，为什么不向达成合作最大限度的双赢努力呢？既然我的自媒体是扩大并深化你的品牌，那么这类自媒体完全可以与官方合作，你出资源让我更好地出力进行品牌推广，这种推广效果远比无下限的炒作策划网络事件更有内涵，玩家也乐于接受，游戏品牌也会更深入玩家内心，自媒体质量也会更好。虽然多赢局面的愿景相当美好，但只是笔者一个非业界旁观人士浅见，不可否认，这的确是一条自媒体可以思考的幽深小径，大路不通走小路，是否行得通，还需要有人来走一下看看。

无论是为“视频通关党”所追捧单机游戏视频攻略，还是为LOLer所推崇的游戏技术教学视频，抑或是为玩家们津津乐道的游戏衍生动画剧，这类以游戏为根基的自媒体往往贯穿着娱乐至死的精神，“看”的特点甚至将“玩”的功能彻底抹杀掉，这更是一种退化。如今，这类自媒体正在影响和改变我们的游戏习惯、目的和方式，原本难啃的大作轻松看视频就消化掉了，原本细细品味游戏的大餐变成了囫囵吞枣的快餐。虽然自媒体让游戏变得更加好“看”，但游戏毕竟还是用来玩的，自媒体只是一种工具，如何正确使用这个新兴的工具每个人都有选择自由，但还是希望玩家们的选择千万不要丢掉了最初的那颗游戏魂。


《逻辑思维》推销的是一种观点，最佳的观看姿势是顺着观点来思考，而并非全盘接受或是全盘否定


《晓说》不仅有高晓松，背后还有一个专业团队在支撑



《万万没想到》虽然创意源于法国喜剧短片《bref》，但杂糅了很多元素，本土化后更符合国人口味

恶搞与低俗只在一线之间
——轻松幽默的自媒体

2007年6月23日，网络上出现了一个带有戏谑与搞怪风格的游戏解说视频，这个名为《叫兽讲解拳皇98》的视频由于其无节操的特点，加上猫扑网上“猫扑猥琐神教”让猥琐搞怪异军突起，这个视频在猫扑上有了小小的名气。很快，粗糙简陋的质量逐渐得到了改观，题材也不再限于游戏，但猥琐与恶搞的风格却越来越大胆。很快那张A4打印纸上画着的猥琐大叔形象“叫兽”在网络上开始流行，其视频也在土豆网达到了2亿点击率。但没多久“叫兽”就销声匿迹。

易振兴，这个含义简单明了的名字是“叫兽易小星”的本名，2010年易振兴与其合伙人在北京成立万合天宜影视文化有限公司，2013年，与优酷合作的网络剧《万万没想到》走进了网民的视野里，同年年末《报告老板》开始更新，两部网络剧拥有极高的点击率，也带动了其品牌的流行。

德国喜剧《屌丝女士》让我们领略到了德国人的古板和严肃，一些在我们普通人眼里看起来比冷笑话还冷的笑点充斥在这部剧之中，很多人在这种皇帝新衣式的笑点下开怀大笑。“哪里好笑了，这很无聊好吗？可是不知为什么我就跟着笑了出来”是对这部剧的最真实感受。搜狐视频推出的一部网络剧《屌丝男士》与《屌丝女士》如出一辙，依然是由片段式的笑点串成，但不同的是，《屌丝男士》的幽默风格更符合国人口味，加上每集都有不同领域的明星出镜，这种被本土化后的网络段子剧集取悦了很多网友，同时也成为搜狐视频上贡献流量最多的节目之一。2014年5月，《屌丝男士》在净网行动中与大批

马云说过一句话很好玩：“我希望全世界的男人都变帅，那样我就是全世界最帅的男人。”

美剧一起下架，剧集也停止更新。

无论是《报告老板》还是《屌丝男士》或者是其它的网络幽默剧，其主旨就是搞笑，如今网民幽默的口味越来越没节操没下限，娱乐节目的野路子近在眼前，想要打动网民越来越高的笑点，最简单的方法就是让搞笑手法的底线一降再降，除了政治之外只要能够用来搞笑的无奇不用。这种无下限的搞笑只是为了博人一笑，通过贩卖笑点来换取点击率进而变现，心智正常的人绝不会以嘲笑羞辱他人为乐，不同的环境不同的立场，对事物的看法也不一样，如何让网络媒体不至于落入无聊搞笑的深渊这的确是一个问题。再者，既然大家都在恶搞，不妨就拿出一个与恶搞截然相反的幽默方式。马云说过一句话很好玩：“我希望全世界的男人都变帅，那样我就是全世界最帅的男人。”《屌丝男士》下架的背后是《报告老板》的流行，同样都是以网络恶搞为载体贩卖幽默，但两者走的路其实并不相同，个中三昧值得同类自媒体回味和警醒。

笑是上天赐予我们的一份礼物，笑的面前人人平等。不过随着人类文明前进，笑也早已商业化。从中国的相声到外国的小丑，从卓别林大师幽默十足的默片，到如今的小剧场和网络恶搞剧，一路走来笑的内涵却在降低，讽刺世俗社会如今已不多见。我们步入娱乐消费时代最严重的后果就是民众的幽默感被削磨成笑点。有内涵的叫幽默，纯逗乐的叫笑点，我们已经被“咯吱你”式的幽默潜移默化，大众的笑点已经被低俗化、扭曲化，大众的幽默和欣赏幽默的方式已经逐渐被这类自媒体影响并改变。在“幽默不再，唯有笑点长存”的时代里无论选择幽默还是选择笑点并无对错之分，生活已经够艰难了，笑一下也要上纲上线是不是太过分？不过在我们开怀大笑的时候不妨思考一下我们究竟为何而发笑。

感受更广阔的世界观
——开眼界长知识的自媒体

也许寻找欢笑追求娱乐是许多人追逐自媒体的原因，但自媒体并非只能在娱乐至死的道路上走到黑，相反，自媒体也可以做得很有“内涵”。文化地域和见闻眼界的不同，成长环境和经历的不同，社会地位知识结构的不同等等都会让一个人变得与众不同，这正是自媒体的传播价值所在,我们姑且可以称这些自媒体贩卖的是“世界观”。

世界观是多方面因素共同作用的结果，世界上没有两个世界观完全一样的人。网络大大降低了媒体传播的门槛，这便为自媒体贩卖世界观作好了准备。



Fred Pye凭借其录制的GTA5视频攻略而获得每月3300美元的广告费



LOL的成功给半死不活的电竞产业注入了一剂强心剂


Devin Graham的《刺客信条》视频火热让他与育碧达成合作专门制作视频



喷神James可谓国外早期最为著名的播客自媒体，后被YouTube收编



LOL的火热也成就了一批相关动画、小说，《撸时代》是其中具有代表性的一个


当自媒体成了气候，自媒体公关必然会成为新的课题

没见过猪跑，还没吃过猪肉吗？

——《晓说》

高晓松在大众的普遍印象里就是一个长着倭瓜脑袋玩音乐的家伙，《同桌的你》、醉驾进宫……再有些娱乐精神的，可能会搜到高晓松老婆的照片而对其艳羡不已，或者知道高晓松还是电影《大武生》的导演编剧、《同桌的你》的监制。如果你是他的脑残粉，那么你一定知道他1988年考入清华大学电子工程系，后退学进入北京电影学院导演系，而且他还有一个高级知识分子家庭的背景。他的爷爷高景德是清华大学前校长、中国科学院院士、电机工程学家；外公张维是深圳大学的创办者、中国工程院科学院两院院士。

上述高晓松个人背景介绍的顺序正是我对其了解的进程——从一个不关注者变为半个脑残粉，这个转变的契机则源于《晓说》这个网络脱口秀节目。这是一个兜售知识见闻的节目，是一个依靠流量来换取广告赞助费的节目，对我们来说，与感受强大世界观相比，图书、汽车的广告骚扰不算什么。

《晓说》的风格非常讨巧，以轻松幽默甚至调侃的方式和相对中立的立场讲述那些在普通大众眼中看起来比较深刻的东西。第一季的几期对奥斯卡评奖制度介绍了个大概，普通人很难对此有深刻了解，而高晓松根据他的见闻经历将游说制度以及围绕游说制度所产生的一些潜规则一一介绍，了解之后我印象中含金量极高的奥斯卡奖项顿时变得铜臭味十足，眼界大开的同时三观尽毁。

什么是“毁三观”？“顿时大开眼界，对以前相信的东西不再相信”我想这就是对“毁三观”最贴切的描述。《晓说》往往能做到这一点，究其原因还是不同世界观的碰撞。所谓站得高望得远，井底之蛙的局限性在涉及到了解不深的领域时会无可避免地出现，当我们爬到山顶或是跳出井外，回过头再想想当初，当年的自己是多么渺小而可笑。然而人的精力有限，不可能什么都知道，很多领域对于普通人来说没必要深究，简单涉猎了解作为见闻谈资足矣，而《晓说》正是满足了大众的这种需求。

另一方面，《晓说》的选题也相当讨巧。第一季中的《梦回青楼》和《镖局——最后的江湖》选取的是中国古代青楼和镖局文化。青楼和镖局全世界中国独有，大众被各种媒体影视作品误导而对青楼和镖局产生错误的认识，选题让观众足够有好奇心，而且普遍存在错误偏见，加上高晓松各种有理有据的神侃，时不时来几个滑坡谬论式的荒诞推导笑料，让观众看得津津有味十分过瘾。

不同的人乐趣点也不同，我们可以简单地把人的快乐方式用二分法分为创造型和消费型。有些人以创造为乐，他们能够从创造中获得快乐：分享一个有趣的故事，醉心于故事中的角色命运；发明一种便利的工具，以简化工作流程而感到满足；向大众介绍一种新事物，以传道而感到幸福。有些人则从消费中汲取快感：打一场游戏，消费的是游戏制作者的劳动；享受一顿大餐，消费的是厨师们的创造；泡完澡来一个按摩推拿，享受的是技师们的服务。社会人都逃不出这两种类型，没有人永远消费或是永远创造。我无意对这两种类型进行优劣评判，这里旨在说明这样一个有趣的现象：《晓说》的观众在观看节目时所扮演的既是消费者也是创造者，观众消费了高晓松的世界观，包括他的见闻、眼界、经验，甚至他在节目中传达出的乐观风趣正能量，同时又创造了自己的世界观，增长了自己的见闻，了解了自己所不了解的人、事、物，真正的双重快感与乐趣。

要说《晓说》的本质还是一款娱乐节目，大家去追看就是为了轻松获得一些知识并且开阔一下眼界。在大城市里生活，没见过猪跑，还没有机会吃猪肉吗？低成本高回报是人们乐于见到的，花几个小时，通过听和看汲取别人花费

知识类自媒体正在慢慢改变我们的思考方式，将知识娱乐化、碎片化，这与传统学习方式截然相反。

几个月甚至数十年才升华出的个人见闻确实很划算。当然这也只是娱乐的一种，要想系统深入地了解一件事物没有捷径可走。只盯着那张面瘫倭瓜脸听对面神侃，极限也只是收获他所讲出来的东西，究竟有多少他没有讲的东西我们无从得知。更何况抱着娱乐心态走马观花看一遍，真正化为己用的又有多少？《晓说》更像是一块敲开另一个世界大门的敲门砖，以此为契机引起观众兴趣，再去翻阅相关文献就会得到更多。善于利用《晓说》这块板砖去砸开更多扇大门修生养性，而不是对着节目里面的一些争议言论乱喷口水，我觉得，这才是观看《晓说》的最佳姿势。

一家之言不可全信

——《罗辑思维》

罗振宇这个名字一定比罗胖来得更加陌生。外号是个很神奇的东西，别人取往往会恶意放大缺点，自己取则会有意美化优点。罗胖正是罗振宇自己在节目里调侃自己身材的外号，从外号这个有趣的特点来看，罗振宇的个性可见一斑。我们翻一下他的简历：1973年1月11日安徽芜湖生人，1990级华中科技大学新闻系本科，1994级北京广播学院电视系硕士，2004级中国传媒大学博士生，历任CCTV《商务电视》《经济与法》《对话》制片人。

如果高晓松玩《晓说》是跨界的话，那么罗胖搞《罗辑思维》就是专业方向的尝试。从简历中我们发现罗胖拥有深厚的媒体经验和资源，而且懂得媒体和互联网营销。《罗辑思维》的布局远比《晓说》要广，除了基本的节目外，还有相关图书和其它媒体平台的授权，在微信公众号、微博、知呼上也有不少棋子，视频节目和微信公众号互相推广，最大限度地获取用户群。有趣的是，罗胖很有毅力每天在微信公众号上发布一条语音推送，他操着那口略带方言味道的普通话录下一段人生感悟或是对某事看法见解的语音，时间长度正好是一分钟——60秒，不多也不少。每天一段音频外加回复推送的《读者》《意林》式拥有大智慧小故事的文章，天天如此从未间断，光凭这毅力也不难看出其过人之处。在我看来，推送的文章与语音内容很巧妙，会道出一些生活、商业哲学人生感悟，也许不能立竿见影，但当你某一天遇到一些事再回想起来，会有种恍然大悟的感觉。

有些人对此奉若神明，当然也有人对此嗤之以鼻。说到底，这种看法上的差异还是世界观的差异导致的。一些道理在人生没有达到一定阶段时无法领会，罗胖身边的交际圈和人脉资源与我们普通人相比更加优良，所见所闻所感也相对比我们多，而他作为自媒体最大的魅力就在于深入浅出。给幼儿园的小朋友讲解数学方程式只会让小朋友一头雾水，没有加减乘除的基础，想理解方程式是不可能的。对罗胖的粉丝们来说，情况也差不多。

如果说《晓说》引发的是讨论，那么《罗辑思维》引发的就是争论。《罗辑思维》的观点性极强，与《晓说》相对客观分析介绍不同，《罗辑思维》是



男扮女装、恶搞大片、日和式的内心吐槽，将一大堆低级元素拼接起来的《报告老板》满足了很多人的笑点



潘石屹的《老友记》和他的微博也是推销世界观的自媒体



得益于游戏自媒体，我们完全可以将游戏当做美剧来欣赏，一边欣赏剧情一边听着解说参与吐槽，惬意无比



虽然如今还在边缘，但自媒体必然会成为媒体队伍中的一员

找一个话题，亮出一个观点，然后罗胖开始围绕这个观点神侃，这种一家之言不可不信又不可全信，仅可当作参考。正如《罗辑思维》每期节目里都会推荐几本话题相关的书一样，推荐书的大忌“他之蜜糖你之毒药”。一本书对某些人来说是蜜糖，对另一些人来说则是毒药。有个笑话说得好，说采访一个拾粪工，问他要是当上村长会做什么？“真要当上村长，全村的粪都归俺捡。”掏粪工的回答很朴素。他若真的当上村长，后果非常可怕。但从中可以看到，不同的人会受到自己经历知识的局限，这是自媒体存在的基础，你总能从别人身上找到自己所不知道的事。

不过，推销观点往往比推销经验更难，推销观点能让赞同者更加推崇，却会让反对者更加鄙夷，这也是《罗辑思维》毁誉参半的主要原因，节目在取悦一些人的同时势必会惹恼另一些人。罗胖在节目和微信公众号上自己表示，《罗辑思维》的定位就是如此，从“我只要十万人赞同我”和“不懂我的我都不带他玩”等言论中可见一斑。“与其让所有人认同不如让部分人赞美”的定位在自媒体逐渐细分市场的时候也不失为一种智慧选择。《罗辑思维》带给我们的不仅是自媒体的定位和策略的思考，微信公众号“罗辑思维”付费会员名额6小时售罄入账160万的消息也必然会给自媒体人商业化转型带来启示。

前面说的这些并不是《晓说》或是《罗辑思维》等单个自媒体的特点，而是所有知识型自媒体具有的特点。在生活节奏越来越快的时代里，在风气越来越浮躁的社会里，充电提高自己俨然已经变成了一件奢侈的事情，自媒体正是抓住了这样的现状，找到了一个绝佳的切入点，彻底颠覆了文化荒地般贫乏的网络生活，紧紧抓住大把用户的心，而这也正是这类自媒体竞争力的基础。不难发现，知识类自媒体正在慢慢改变我们的思考方式，提高我们的思维能力，将知识娱乐化、碎片化，这与传统学习方式截然相反。不过无论方式如何改变，不断完善个人的世界观这个目标对我们来说依然不变，当然，适合自己的方式才是最好的选择。

结语

一些自媒体依靠的是单打独斗，而另一些自媒体则具有相当多的资源。视频攻略一人之力就可完成，同人动画需要一群人的协同工作，而与优酷合作的《晓说》《万万没想到》这样的节目则是由一个专业的团队在负责。草根自媒体与传统媒体人相比拥有更多自由，他们所提供的作品自然更接地气，获得粉丝的数量和速度也更多更快。然而正如蜘蛛侠“能力越大责任也越大”的主题那样，影响力大也意味着需要为自己的言论和行为负责，微博“大V”被抓的前车之鉴值得自媒体人警醒，同时作为自媒体的消费者，我们也要锻炼积累辨别能力，做脑残粉无可厚非，盲目崇拜是非不分就太过愚蠢了。

游戏播客、网络搞笑剧、网络脱口秀，一路看来不难发现，自媒体的定义目前并无定论。自媒体刚刚兴起，且正在发展和变化中，概念混乱无可避免。如今自媒体已经逐渐渗透到我们生活的方方面面，未来自媒体会发展成什么样子我们无从得知，虽然所有自媒体都在寻求商业化之路，身败名裂或名利双收者皆有。但说真的，其实分享才是所有自媒体真正的初衷。作为媒体的一种，自媒体也需要有最基本的操守和底线，我们衷心希望商业化永远不要将自媒体的最后底线打破，抹杀这个新生的事物。P



“叫兽”这张脸传播甚广

丁辰灵 V：据确定消息源、逻辑思维出品人@罗振宇 已经和好兄弟，合作伙伴nta @申音 散伙。听说老罗在近日优酷举行的自媒体人聚会中亲自爆料证实该消息。据说、当初的合作因为谁也没想到逻辑思维会如此火爆，在商业利益分配上界定比较模糊。另一个nta品牌节目凯子曰也已经和nta结束合作关系。物是人非，唏嘘感慨。



5月17日22:20 来自iPhone客户端　(48) | 转发(388) | 收藏 | 评论(94)

5月传出《逻辑思维》创办人散伙的消息，从一个侧面反映出自媒体的商业属性


天幻网的FF13视频攻略质量绝佳，完全可以当成CG电影来欣赏。即便没有主机，借助自媒体一样可以啃大作

特别策划

瞬间永驻

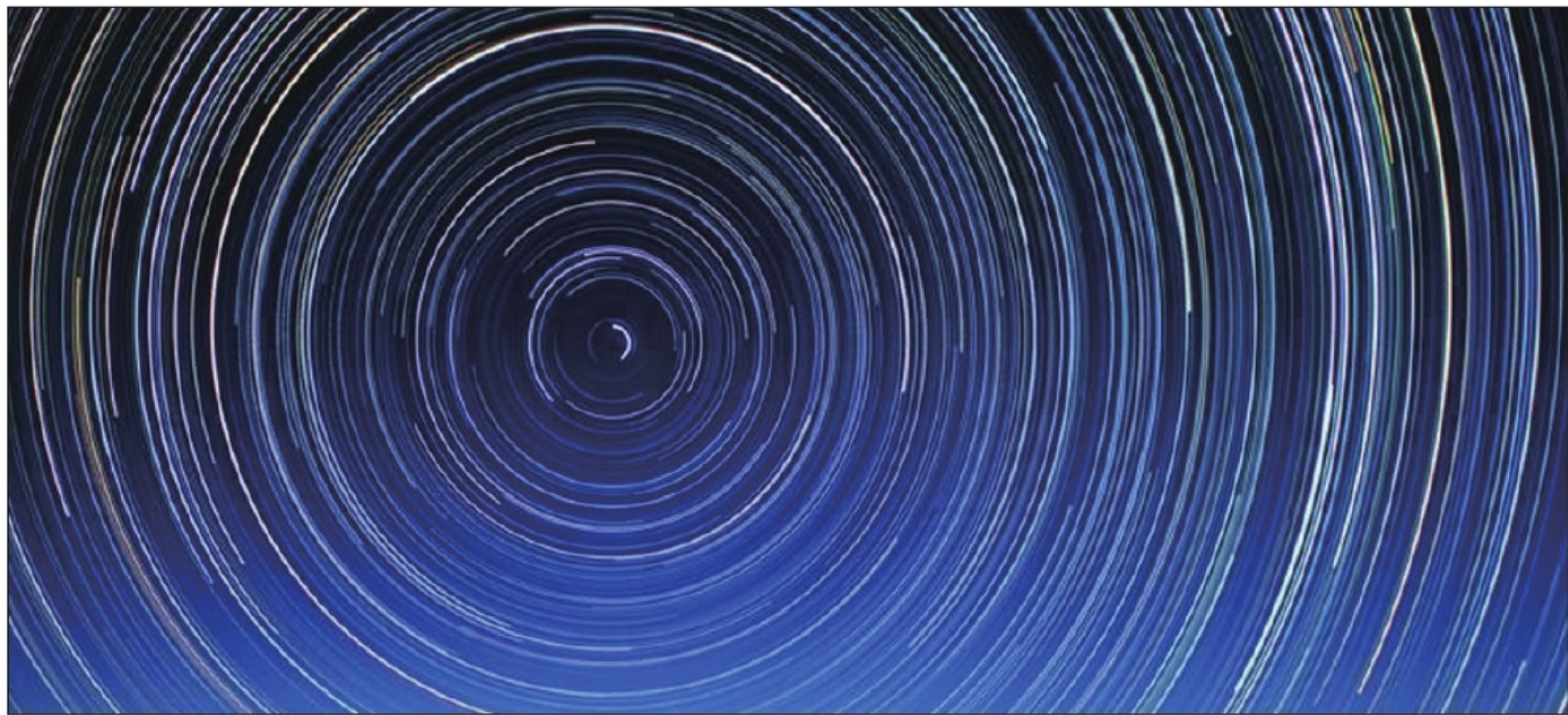
数码摄影新玩法

■策划 本刊编辑部

近两年中数码摄影市场的变化非常巨大，因为现在的数码摄影人群、摄影需求与数码摄影设备已经和几年前完全不同了。新时代的数码摄影，应该有不同的新玩法，下面我们就从软硬件平台和相关服务等多个方面，对这些新玩法进行一次系统的梳理吧。

导读

摄影新玩法
手机拍照时代



■北京 墨汁做寿
四川 土八哥

虽然专业的数码摄像设备仍在不断发展，但手机拍照功能在与智能操作系统和软件结合后，却出现了跨越式的进步，对普通用户来说，手机无疑已经是最常用的拍摄器材了。

○新一代拍照手机

手机的拍照功能发端非常早，2000年，两款拍照手机几乎同时出现在电子业发达的韩国和日本，分别是内置35万像素摄像头的三星SCH-V200（图1）、夏普联合移动运营商j-phone推出的11万像素摄像头手机——j-sh04。而2002年诺基亚7650（图2）则正式宣布了全民拍照手机时代的来临，随着大量内置摄像头的手机型号推出和热卖，诺基亚一度成为世界上最大的“数码相机”厂商。

在以iOS、Android为代表的新智能机时代来临前，很多特别强调摄像头配置的机型也已经开始市场尝试，例如夏普在2004年发布的首款支持光学变焦的拍照手机——夏普V602SH（图3）、采用卡尔·蔡司镜头的诺基亚N系列等，但它们的用途不外乎是简单的记录。由于拍摄效果难以与主流DC相比，因此这些手机的摄像头更多是手机功能的点缀，只是被偶尔使用，人们的家庭和旅途中，相机仍然是不可或缺的伙伴，而特别强调拍摄能力并因此不惜工本的手机，也大多逃不开失败的命运。当然，也有一些相机很早就意识到了手机拍照的优势和劣势所在，例如前面提到的首



■三星SCH-V200



■诺基亚7650



■夏普V602SH

批拍照手机j-sh04（图4），就可以通过手机“发送”图片，后来的手机拍照功能则主要配合彩信服务使用。

也许在新智能手机时代刚开启时，配置摄像头只是作为一种手机设计的“传统”被保留下来，在早期智能手机性能较低的时候，所有资源要首先满足手机功能，拍摄功能只能被最后考虑，例如iPhone系列就一直发展到iPhone 4才开始提供闪光灯。不过在超摩尔定律的发展速度下，进入10年代后，智能手机的配置已经有足够余量来进行复杂的图像实时高速处理，机体也可容纳更强的摄像头、周边附件，移动互联网的发展更促进了个性化影音作品的发展。因此，拥有强大拍摄能力、作品可实时处理、通过网络即时共享的新一代拍照手机开始出现在我们面前。

在新一代拍照手机中，我们也看到了多个不同的流派，例如拥有4100万像素拍照能力PureView系统的诺基亚“像素派”；强调“专业”功能的Nubia系列和中兴红牛V5；特别关注特定能力的美图手机；更有甚者，三星Galaxy S4 Zoom/K Zoom（图5）等产品甚至带有伸缩镜头，更像是个带有手机功能的DC。当然正如前面提到的，新一代拍照手机之所以重新定义拍照能力是借助于软硬件能力的增强，所以其实所有品牌的高配旗舰机型或高性价比产品，在拍照方面都有自己的一套，我们这里只是以几款最富特色的产品为例进行介绍。

一力降十会
——诺基亚Lumia 1020

追求高像素是数码拍摄设备发展初期最明显的趋势，不过光线感应单元的密度发展到一定程度后，继续提升会出现一些难以抑制的干扰等问题，所以在消费级相机中，像素数已经在2000万级别徘徊了很久。但在手机的拍摄系统中，情况有比较大的不同，由于难以使用复杂的镜片系统，无法进行矫正，更不能进行变焦，所以手机的拍摄能力，特别是较远距离景物的拍摄，更多依赖感光元件的能力，诺基亚推出4100万像素的PureView系统显然有这方面的考虑，其最初的样张就大都是远摄的景物照片。

为了容纳高达4100万个像素的感光单元，PureView系统采用的CMOS感光元件对角线尺寸为1/1.2英寸，已接近尼康1系列微单的感光元件尺寸，比常见DC感光元件（约1/1.8～1/2.5英寸）还大，比常见手机感光元件（约1/3.2英寸）更是大得多（图6）。同时PureView系统搭配卡尔·蔡司认证的大光圈镜头，搭配诺基亚专业拍照软件，能获得非常好的拍照效果。为了保证PureView拍下的巨型照片能够便于分享和在社交网站等处使用，诺基亚还提供了超级采样照片，拍下的照片可以被存储为500万像素的小型照片，而其中每个像素都是结合了周围多个像素的信息，因此色彩更准确。

PureView系统最初被安装在使用塞班系统的pureview 808手机中，不过很快就转移到了使用Windows Phone操作系统的Lumia系列中，主要配置于Lumia 920、925、1020、1520等高端旗舰机型中，我们的样品就是Lumia 1020（图7）。

Lumia 1020是一款标准的诺基亚高端Lumia手机，采用4.5英寸弧形屏幕，有多种颜色可选，而最引人注目的，当然就是背部明显凸出的主摄像头组件。Lumia 1020背部凸出的圆形平台上集成了明显大于常见手机镜头的F2.2大光圈镜头、氙气闪光灯、LED补光灯，我们甚至能从其大口径镜头清晰的看到里面的快门盖（图8），这在手机摄像头中非



■图4：作为首批拍照手机的j-sh04，也是首款可以发送图片的手机



■图5：三星Galaxy S4 Zoom的外形很像是在轻薄DC的背后贴上了一台超薄手机



■图6：PureView感光元件（右下）和常见DC感光元件（中）、常见相机感光元件（左上）的对比



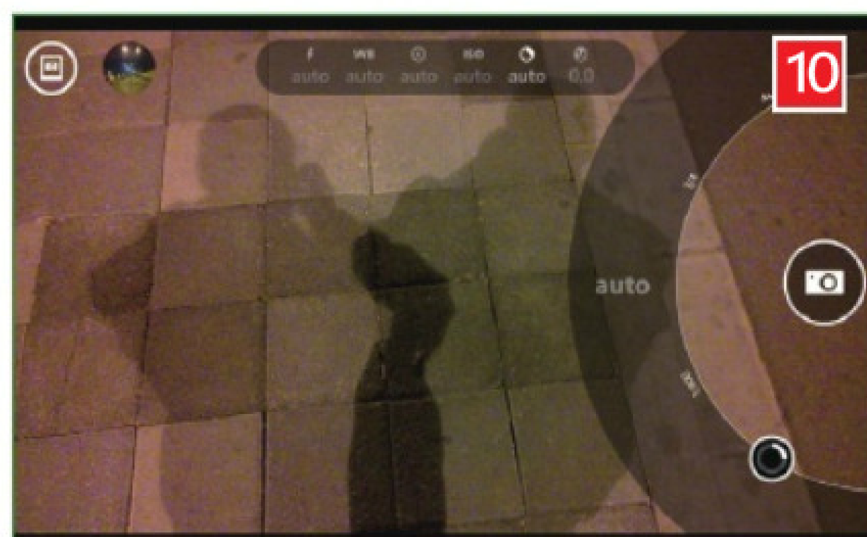
■图7：Lumia 1020



■图8：Lumia 1020背部凸出的摄像组件



■快门盖开启状态



■拍摄界面中除了延迟拍摄和包围曝光之外，可用选项都清晰可见，且使用直观的拨盘界面进行调节



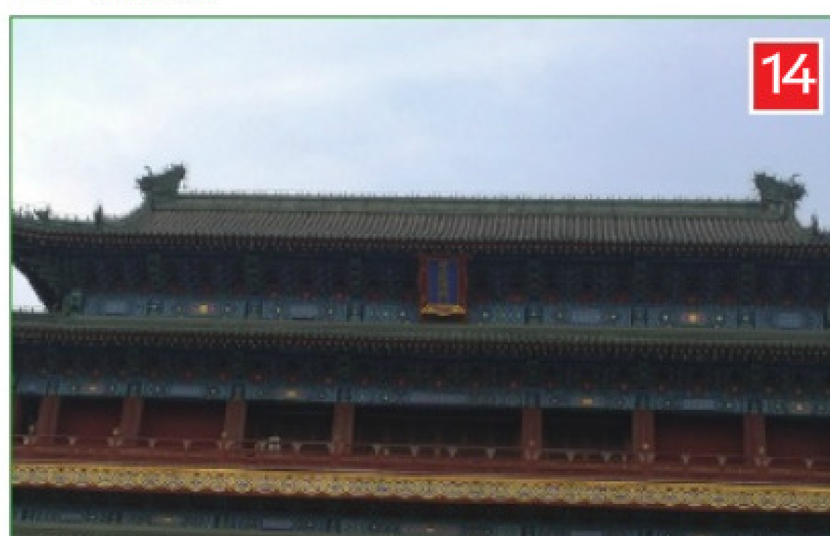
■可以快速切换的多种拍摄应用实际上组成了完整的Lumia 1020拍摄模式



■广角拍摄



■夜景拍摄







■500万像素变焦照片（上）和3400万像素原片

■变焦照片（左）与原片（右）同分辨率的细节截图

常少见，在启动照相程序后快门盖会自动开启（**图9**）。

Lumia 1020的拍照程序基于“诺基亚专业拍摄”，界面中可直接选择闪光灯状态、白平衡、对焦、快门速度等（**图10**），手指滑动就可以进行数码变焦，还能方便地选择延迟拍摄和包围曝光参数。用户可选择拍照时存储为较小的500万像素或3400万+500万像素（受到镜头和长宽比限制，无法获得全规格4100万像素照片），以满足高端应用与日常需求。但手机拍照时常见的趣味滤镜等模式一律没有，透着专业味儿。

当然诺基亚也知道大部分手机用户并非是追求那么专业范儿的拍照，因此它自带了相机360拍照软件（见下文介绍）、Nokia动态图片、Nokia智能拍摄等程序，供用户拍摄各种趣味图片、动画图片或进行更傻瓜化的拍摄，能够在拍摄界面中快速切换使用（**图11**）。

基于超高像素的PureView系统之上的Lumia 1020，提供了超高的图片分辨率和夜景、广角拍摄能力，以及较好的数码变焦效果。从**图12**中可以看到其广角取景拍摄能力，特别适合在较近距离拍摄这种宽体建筑；**图13**的夜景则体现了感光元件与大光圈镜头的优势，远端楼顶的霓虹文字清晰可见。Lumia 1020数码变焦后的照片只有500万像素规格（**图14**），但会同时保存拍下的3400万像素全图（**图15**），可以看出虽然其数码变焦只是从全图中截取相应部分，但由于原图的分辨率很高，用户还是可以获得相当不错的局部清晰度，**图16，17**就是从变焦照片和其全图中统一部位截取的300×400像素图片，可以看到变焦后略微进行了锐化处理，完全没有进行放大，而其他手机要想在数码变焦后获得500万像素图片，就不得不进行放大，清晰度和细节真实度会受到明显影响。

除了一般的日常应用外，Lumia

1020配置的拍照系统特别适合专业半专业用户进行快速抓拍，在出色镜头和超高分辨率的支持下，借助可直接呼出拍照界面的独立拍照键，用户完全不用考虑变焦、构图等问题，迅速开启相机功能直接拍摄，或者进行快速简单设置拍摄，之后将需要的最精彩的部分裁剪出来就行了。

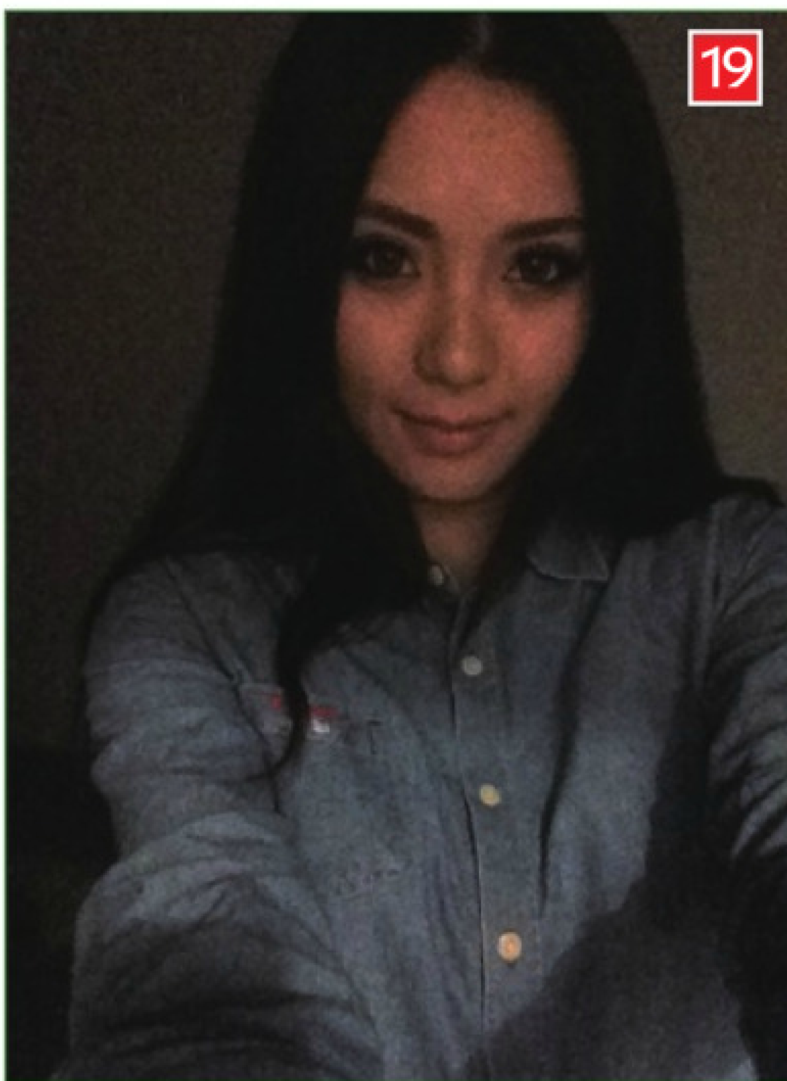
记录最美好的一面——美图手机2

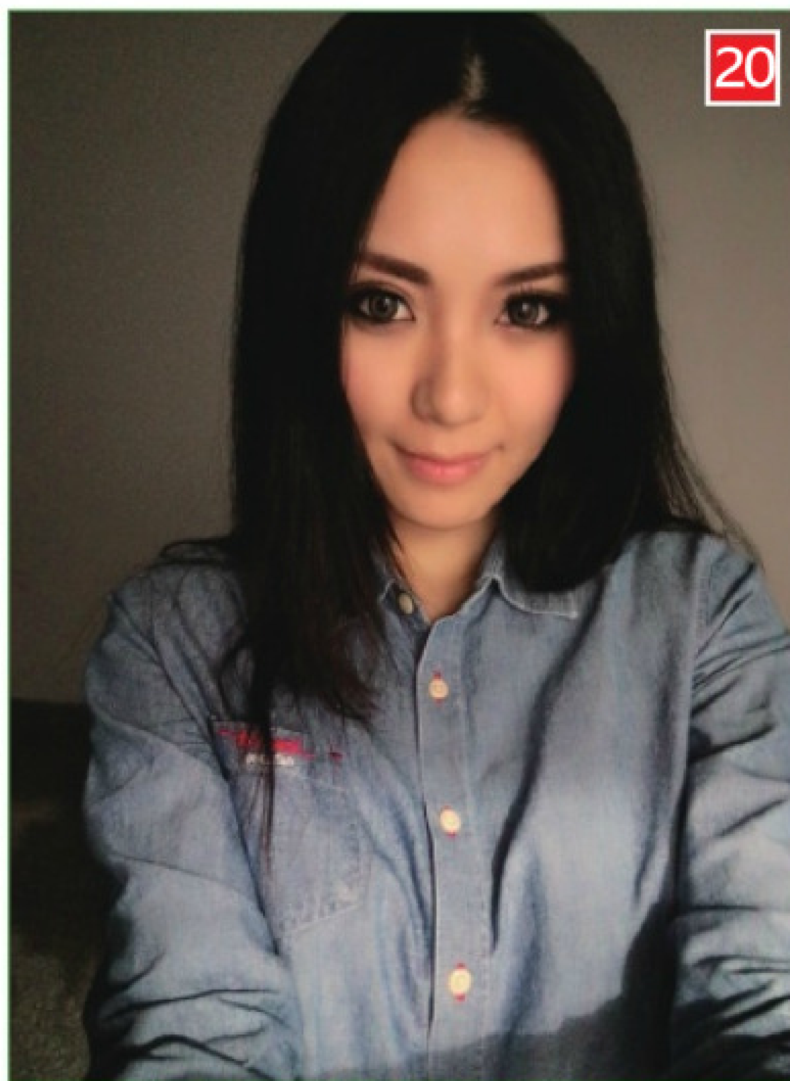
推出美图秀秀、美颜相机等广受女生自拍爱好者喜爱的软件后，美图公司又推出了自有品牌的手机，而且第二代产品美图手机2（**图18**）功能更是强大而全面，在本期“新品初评”中，我们已对其设计与性能进行了详细介绍。

作为美图公司的硬件产品，拍照，特别是美美的自拍能力当然是最重要的功能，除了前后摄像头均采用索尼1300万像素感光元件、大光圈镜头等设计，它还内置专用的富士通图像处理器，而拍照功能就是直接整合广受好评的“美颜相机”（见下文），开启后默认使用前摄像头。另外美图手机2安装有增强了拍摄功能的新一代美图秀秀（见下文）、动态图片拍摄软件美图GIF、图片墙编辑软件美图贴贴等，还支持蓝牙遥控拍摄。

作为特别强调自拍能力的手机，美图手机2的前置摄像头与后置摄像头一样配置了1300万像素摄像头，还有隐藏式补光灯，可大幅提升在黑暗环境下的自拍效果（**图19,20**），这点对喜欢夜生活的时尚潮人和年轻用户来说极为实用。开启前置补光灯后，不仅能更准确地对焦，而且能降低ISO值减少噪点，提升快门速度防止模糊。美图手机2的默认摄像程序也拥有美颜功能（**图**







■图18：美图手机2
■图19,20：有无前置补光灯的自拍效果
■图21：带有美颜功能的视频拍摄
■图22：美图GIF可对动态图片进行变性处理
■图23：美图贴贴可生成个性化照片墙







21），可以让喜欢自拍视频的用户也变得更美，但它并非直接使用美图最新推出的美拍App（见下文），因此可调节项目较少。

这款手机自带的美图GIF不仅可以拍摄动态图片，而且能够进行实时帧数调整、滤镜渲染，甚至是变形处理（**上页图22**），能够生成非常有个性的动态图片。美图贴贴可使用已有图片，生成个性化的照片墙，并增加饰品、背景、个性化文字（**上页图23**）等。

挑战单反——Nubia X6

Nubia X6作为一款强调拍摄能力的手机（**图24**），面向的是有一定专业拍摄基础的用户，提供了较专业的功能，例如对焦点与曝光测试点分别设置，适合拍摄明暗反差较大的场景，在其提供的都市夜晚、山谷样片中表现很明显，其中暗部清晰可见，而亮部也不会曝光过度（**图25,26**）。

在最新一代的Nubia X6中，增加的B门（人工控制长时间快门）功能，让用户可以创作出更炫酷的作品，例如拍摄流动的车流、用手电进行“光绘”图案拍摄（**图27,28**），甚至是拍摄星轨（见题头图），而这些作品原先只能使用高端消费级DC，甚至是专业、半专业单反等设备才能实现。

在中兴的新一代高性价比机型红牛V5中（**图29**），也采用了与Nubia类似的摄影配置，将手机摄影的专业化应用门槛进一步降低。

其他手机特色拍摄功能

在其他手机中也有很多相当有特色的拍摄功能，并且在不断相互学习，例如Nubia的对焦点与测光点分开的设计，就已经出现在其他手机中，而联想S820的路人移除功能（**图30**），通过多张连拍进行比较后，能够不留痕迹地移除照片中移动的物体，这对于在繁华地点留影的用户非常实用，类似功能也在三星、华硕等品牌的近期手机中出现。另外如三星Galaxy系列的高速连拍、优选拍摄、轨迹拍照、留声拍照等也很有特色，并且逐渐成为比较普及的拍摄方式。最新的华为P7则提供了前置摄像头全景自拍功能，可以在旅途方便地与大型景物自拍留影或者进行多人合影。

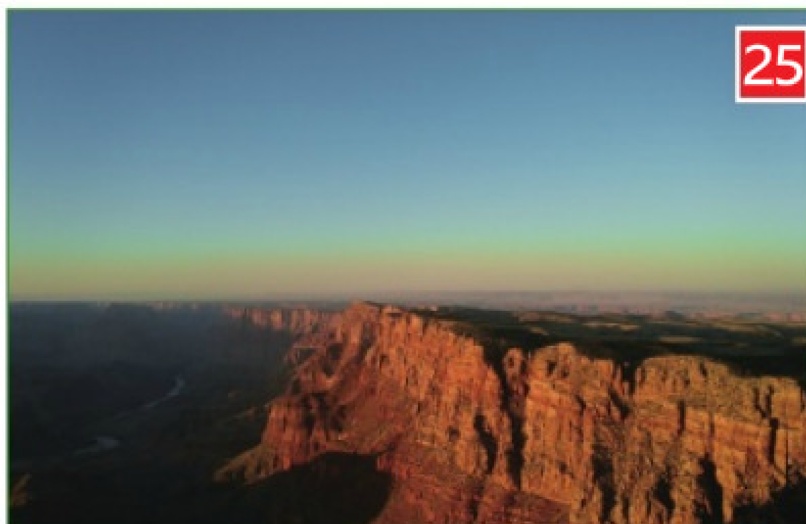
在看到手机拍摄能力的不断发展过程后，我们除了追求更高更强之外，不妨也挖掘一下自己手机的能力，也许在某个不注意的角落中，就隐藏着爱机最有特色的拍摄功能。而且我们也可以通过安装第三方拍摄软件，来提供更加出色有趣的拍摄能力。

○一个好汉三个帮，第三方拍照软件扫描

智能手机内置的拍摄功能越来越强大，我们在享受他们带来的便利的同



■Nubia X6



■Nubia X6拍摄作品



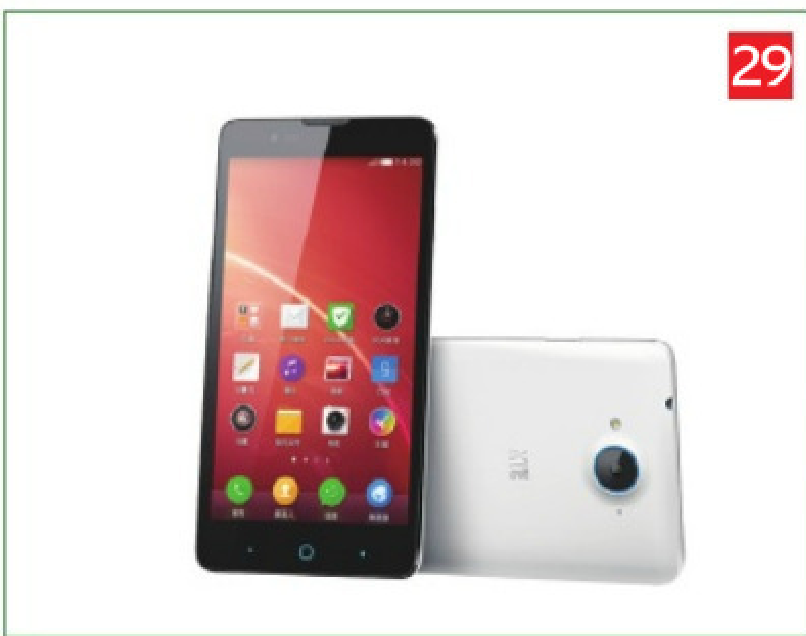
■Nubia X6拍摄作品



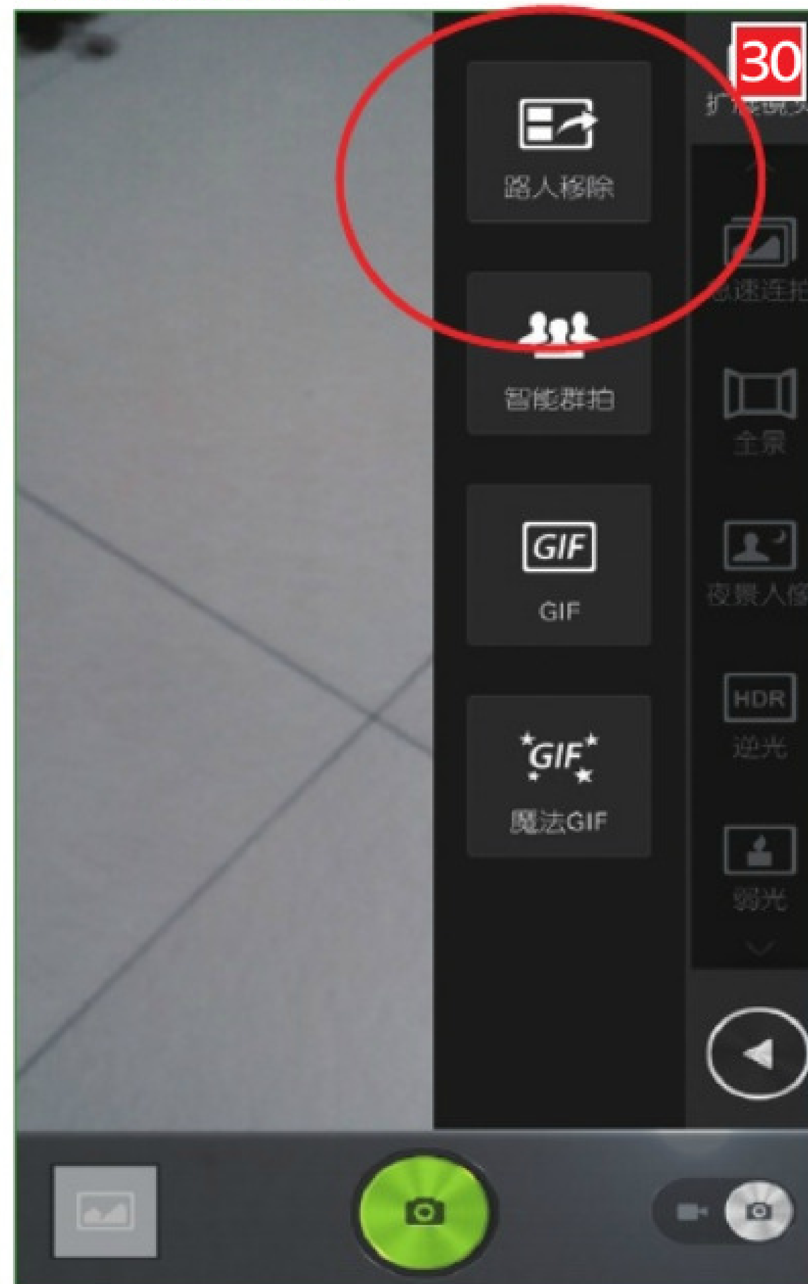
■Nubia X6拍摄作品



■Nubia X6拍摄作品



■中兴红牛V5



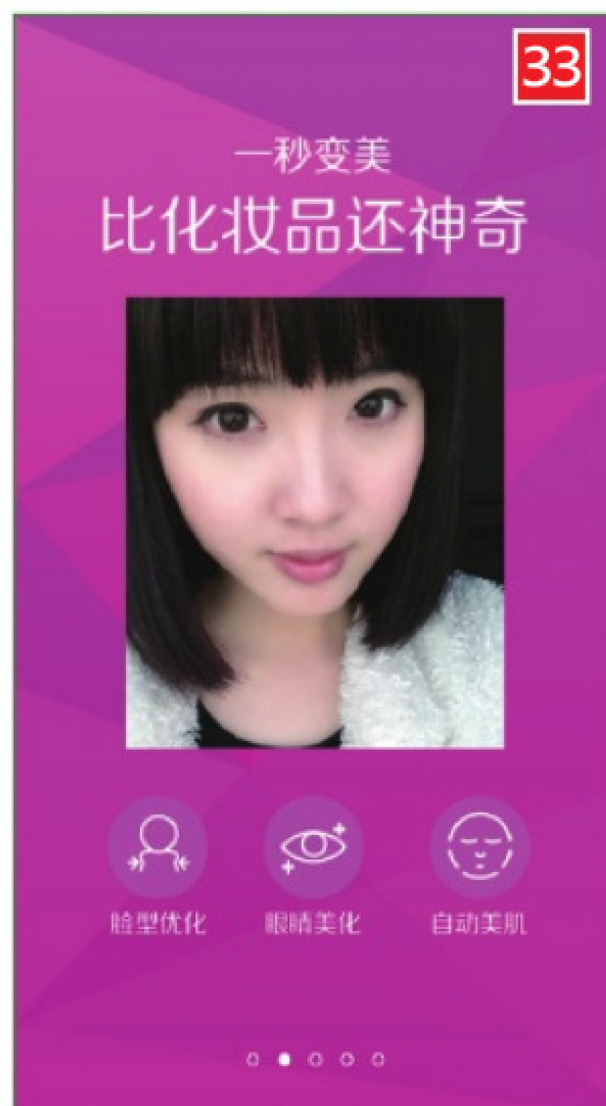
■路人移除功能



■强大的万能相机模块让美图秀秀成为拍照辅助软件



■去雾功能非常贴合现实需求



■美颜相机



■美颜相机的多种特效

时，对于一些拍照功能较弱或还不太完美的智能手机，也可通过第三方拍照软件来让拍摄如虎添翼。

美图秀秀

美图秀秀是一款智能手机上常见的图片处理软件，独有的图片特效、美容、拼图、场景、边框、饰品等功能简单易用，在3.7以后的新版本中加入了全新的“万能相机”模块（**图31**），让美图秀秀的拍摄功能相应增强，加上它内置于前文的美图手机2中，因此我们决定将其作为一款拍照软件来介绍。“万能相机”模块集成50款以上的实时特效，分为人像、美食、风景、静物、通用几大类，每一大类中都能找到适合于常见拍摄环境的特效。以“人像”特效为例，它具有甜美可人、粉嫩系、蓝调、唯美、阿宝色等13款人像特效，让你能瞬间变成很卡哇伊的清纯可爱的单纯的“萌妹子”、“萝莉”，或者变成拥有领袖风范的成熟的韵味十足的“女王”、“御姐”。

对于美食达人和吃货来说，有了美食场景的“野餐、午茶、拿铁、曲奇、蜜豆、曲奇、晨光、云端”等特效，在进行美食展示时，再不用先加一句“手机拍的，引不起食欲勿怪。”之类的套话了。风景篇汇集了“流年、胶片、日出、哥特风、古铜色”等特效，让智能手机不管是拍远山斜阳还是古树寒鸦时都能获得更能让人回味的感觉。静物类特效则可在秀家里的花花草草、瓶瓶罐罐时，不再有色调千篇一律的问题，让你无需单反相机也能成为摄影达人。

此外，新版本美图秀秀全新去雾功能，让手机在拍摄时免受雾霾困扰（**图32**）。而美图秀秀自带的“美化图片、人像美容、拼图、素材中心”等功能，能让所摄照片的效果能事倍功半。

推荐度：★★★★☆

美颜相机

美颜相机是美图秀秀团队专为爱自拍的女生量身定制的一款软件，首创自动美肌和智能美型功能，号称“比化妆品神奇”（**图33**）。美颜相机主要包含“自拍”和“高级美颜”两大模块，从实际体验效果来看，能较完美修饰脸部细节，让照片告别模糊。

进入“自拍”功能，点击下方的相机图标，便可开始拍照，该软件支持人脸识别，可通过智能的人脸识别技术和极速美颜算法，让皮肤和头发细节完美呈现，一键变美（**图34**）。支持全自动磨皮、美白、降噪、瘦脸、美化眼睛，从体验效果来看，不仅能让美女变得更美，也能让笔者这样的丑男变得帅起来。而点击界面右下方的三角形图标，还可选择除“美颜相机”外的“特效相机”和“梦幻相机”功能，“特效相机”同样具备“甜美可人、粉嫩系、蓝调、唯美、阿宝色”等人像特效，让拍摄者可按需选择；“梦幻相机”则可让拍摄画面增加“桃心、樱花、雪花、五角星、飘雪、爱心、萤火虫、光晕”等特效，能更好满足女生的爱炫需求。

而“高级美颜”则包含“一键美颜、磨皮美白、祛斑祛痘、瘦脸瘦身、祛黑眼圈、美颜特效”等功能，“一键美颜”具备7种美颜风格，只需指头按一下，即可“按需”变美。磨皮美白可让皮肤变得更白皙透亮，“祛斑祛痘”可轻松点掉烦恼的痘痘祛斑不留痕，“瘦脸瘦身”划指间可自然修容优化脸型，击退双下巴，提拉紧致瘦身，让象腿变长腿、胖妞变超模。当然，在让自己变得更完美的同时，你也可将“美图”直接分享到“朋友圈、QQ空间、腾讯微博、微信好友、新浪微博、人人网、旺信”等社交圈，美美地秀起来。

推荐度：★★★★☆

相机360

相机360（Camera360）是成都品果科技有限公司推出的基于iOS、Windows Phone和Android的功能强大的手机摄影软件。它能拍摄出不同风格，不同特效的照片，同时具有云服务和互联网分享功能。它支持多种相机拍摄模式，如“轻相机”适合快速记录生活，“特效相机”适合创作照片，“美肤相机”适合女性用户自拍等等。从实际体验来

看，“特效相机”里提供了丰富的特效滤镜，支持LOMO、魔法色彩、复古、梦幻、黑与白艺术、梦回1839、效果增强、夜景拍摄的效果，能让原本普通的照片瞬间变得更具可观性。

“情景相机”是一项有趣的应用，它能拍摄出妙趣横生的合成照片，将你置身于电影海报、艺术绘画、户外广告、各类贺卡之中，让小人物也可以成为光芒四射的明星。在“情景相机”模式中点击屏幕右下角的“画板”图标，还可按需下载不同的场景。“留声相机”则是聚会、游玩、纪念等活动时的必备相机，它可自动记录拍照时的环境音，让照片能留下更多记忆。而“趣味相机”则可拍摄出对称、幽灵、素描、鱼眼等趣味、搞怪的效果。“移轴相机”则提供多种虚化方式，让手机照片也能拥有高端移轴相机才具备的那种单反景深感觉（图35）。“移色相机”能将部分图像黑白化，具备“桃花红、中国红、橘子橙、森之绿、深海蓝、天空蓝、柠檬黄、熏衣紫、魔法夏天”等多种特效，能让你游离于黑白与色彩之间，让你的照片的每个角度，都能变得与众不同，让新手不会PS也可轻松拍出大师级照片。也支持分享到QQ空间、腾讯微博、新浪微博、人人网、印象笔记、开心网、花瓣网、FaceBook、推特、Flickr等社交圈。

推荐度：★★★★★

百度相机及百度魔拍

百度相机是一款新锐的手机相机APP，它利用百度独创的场景分析系统对拍摄对象自动进行识别和分析，如人物面部、被拍摄物体色调、亮度、运动轨迹、对比度等，根据照片分析结果进行智能美化，使每个人都能拍出准专业水准的照片。它的功能相当完善，有“智能、快速、自拍、艺术、HDR、全景、扫一扫”等模块。

开启“自拍”功能后，可实现“柔肤、嫩白、甜蜜、清新、神秘、森女、复古、女神、活泼”等特效，这些特效在百度人像自动美容处理专利算法实时美容效果技术的支撑下，可使皮肤更亮白光滑。“艺术”功能则可实现“去雾霾、水彩、铅笔、蓝边、彩铅、海报、素描”等特效，让手机拍摄更加有趣。当然，最具特色的当属其“水印”背景功能，点击界面左下角的水印素材中心图标，可按需选择各种背景素材，并且可进入“素材商店”选择彩图素材（图36），让整个照片变得更丰富多彩起来。

而“百度魔拍”则是百度公司在百度相机基础上专为女生推出的自拍神器（图37），支持一键自动美颜，只需指尖轻轻一点，肌肤瞬间就能变得白皙动人，如果觉得效果还不满意，还可以通过全自动磨皮、美白、降噪、瘦脸、美化眼睛等功能实现深度美容。“眨眼拍照”是其中值得一提的功能，自拍时用手指点击快门略显麻烦，而眨眨眼睛就能自动拍摄显然能让女神们在自拍时更游刃有余。

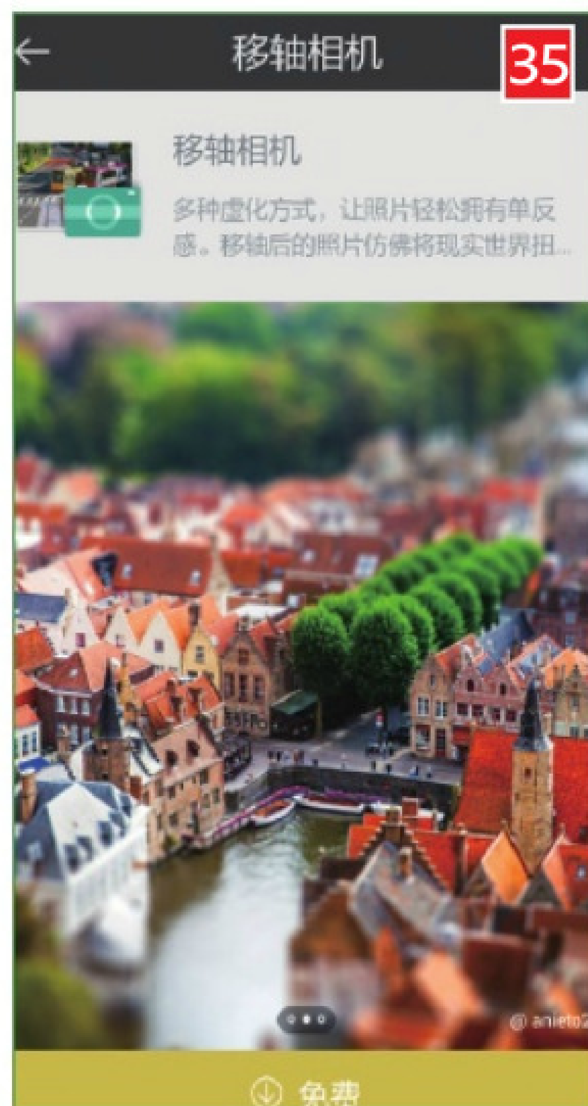
推荐度：★★★★

水印相机及魅拍

水印相机原是手机QQ空间的应用之一，后来成为独立的APP，顾名思义，水印相机最大的特色就是用户可在照片上印上各种美图、地理位置、天气、PM2.5情况、当前时间甚至周围声音分贝数等信息的应用软件。

从实际体验效果来看，它这方面的功能还是相当强大的，水印相机有多种模板选择，支持特色、心情、人像、天气、地点、时间、美食7大类百余款水印（图38），可实现天气、地点、时间、分贝、海拔、速度的智能水印，可自定义水印内容，如给美食打分、设置自己的纪念日、修改地点名称、编辑心情文字等。也支持一键分享到QQ空间、微信好友、朋友圈、QQ好友、腾讯微博等各大社交平台。能基本满足对这方面有特殊偏爱的摄影达人的需求。

魅拍（My Cam）是腾讯开发的一款集特效滤镜、智能美颜、趣味拼图和夜景模式等功能于一体拍照和美化软件。它提供了增白、美肤、大眼、瘦脸、祛眼袋、祛斑、肤色、增亮等智能美颜功能，具备艺术、人像、风景、静



■相机360的移轴相机特效



■百度相机拥有丰富的素材



■用于自拍的百度魔拍App



■水印相机的特色能力与其出身有关

物、怀旧等系列滤镜，可实现漫画、油画、版画、水墨画等“艺术”特效（图39）。

魅拍可配合“水印相机”使用，能实现更完整强大的水印功能，让整个APP的可玩性更高。其夜拍模式强大，支持自动补光、曝光时长调节、曝光补偿，可大大改变手机摄像头夜景拍摄能力不强的问题，让夜景拍摄不再昏暗。具备完备的照片编辑功能，可实现景深（用手指就能抹出单反相机的景深）、抹图（背景变虚化、背景变黑白）、调色（亮度、对比度、饱和度、色温、色调等调节）、裁剪、旋转、水平校正等基础功能。

从整个试用体验情况来看，水印相机功能略显单调，魅拍表现较完美，如能将两款软件合二为一，在与同类APP的竞争上将更具优势。

推荐度：★★★★

全能相机（UCam）

全能相机是一款功能强大、全面的相机应用，它不仅提供急速连拍、画中画、背景拍摄功能，对智能手机/平板电脑搭载的摄像头硬件参数支持几乎完美，同时还提供了独特的画中画、防抖、时间戳等技术，帮助用户轻松地拍照。再加上数十种特效滤镜、全景拍照、轻松拼图、完美的文字标签等功能，可以让用户轻松地拍摄/处理出与众不同的照片（图40）。

从实际试用体验效果来看，这款应用无愧于“全能相机”的称号，各种效果都比较完美。它有“标准、拼图、美化、情景、动画、画中画、漫画、涂鸦”等模块，以“标准”模块为例，其具备“彩虹、铅笔、彩铅、浅回忆、蜡笔、希望、晶莹、清新、镜像、胶片、韩国、日系、江南、黑白、秋天、明媚、灵动、守望、蓝影、蝶舞”等特效，每一种特效都别具一格，实际效果要好于同类产品，能更好满足不同需求用户的拍摄需求。其“拼图”功能强大，浏览图片时可直接选图进行拼图，模板有超多彩色边框素材，可调整单张图片的圆角幅度及添加阴影等效果。具备数十种“情景”模式，让用户轻松成为杂志、广告牌、电子屏幕上的明星。

全能相机支持画中画，“动画”模式支持GIF动画制作，方便快捷。涂鸦功能可在各种底色画布上秀上自己的字画，也是一种个性选择。照片后处理工具强大，具有100多种特效，丰富的编辑功能，完美的文字、泡泡、标签功能，精致的涂鸦和数百个相框、背景、装饰部件。该软件还深度整合了各大社交网站，包括新浪微博、QQ空间、人人网、开心网、FaceBook、twitter等等，通过该软件，可以轻松地将拍摄、制作的图片统一发布到多个社交站点。

推荐度：★★★★★

美拍

对于喜欢自拍视频的用户，还可以考虑美颜相机的姐妹产品——美图公司最新推出的美拍（图41），它支持10秒短视频，支持个性化剪辑、滤镜、配乐和水印，可使用高清画质。美拍可在拍摄视频时就进行实时美颜或滤镜处理，不仅能让自拍视频更美丽，在拍摄景物时也能进行个性化渲染，为平淡无奇的视频增加独特的韵味。

其他

除了我们介绍的数款应用外，市场上还有一些各具特色的第三方相机拍照软件，比如自拍和美颜功能不错的美咖相机、POCO美人相机；支持场景拍照、软件防抖、记录拍照地点的时光相机等等，而且如前文中介绍的一些手机内置功能，如“路人移除”“高速连拍”“前后摄像头合拍”等，其实也能找到功能类似的第三方App，美图手机2内置的美图GIF等应用本身更是美图公司的免费App，感兴趣的读者可按需下载使用，让自己的拍照手机变得更强大起来。



■同样源自腾讯的魅拍



■全能相机功能非常全面



■美拍是少见的视频自动拍摄美化工具

后期添光彩
数码影像的处理



■天津 半神巫妖

我们经常会看到很多人在炫耀那些最普通的手机、平板、DC等设备拍摄的精彩照片，但是我们怎么无法拍出这样的照片呢？其实除了运气外，答案就是“后期处理”。

科技的作用从来都是让一切变得简单，在摄影方面也是如此。小时候身边的摄影爱好者都在努力购买昂贵的专业摄影器材，再长大一些有了方便的傻瓜相机，随后便是数码相机和智能手机。这些方便又简单的设备虽然在不断的进步，但也许在成像效果上永远无法与专业器材相比，好在它们都拥有各自的秘密武器来让成像效果变得更好，那就是简单易用的数码影像后期处理软件。

智能移动设备上的简单处理

任何人，无论他/她的摄影技术是否有专业基础，只要手里有一部智能手机，就可以通过影像处理软件让自己的摄影作品瞬间“高大上”起来，这些后期处理App如今在应用商店里已经数以万计，成为很大的分类，涵盖了简单美化、专业处理、特殊处理等多个领域。与拍照App不同，这些对图库中作品进行后期处理的软件，无需在拍照前进行设置，因此拍摄自由度更高一些，还可针对已有照片的实际效果进行更复杂的处理。与各种拍摄App一样，它也在网络上造就了无数“民间艺术家”和“女神”“男神”。

简单美化App

大部分简单美化App其实都和拍照App难以区分，它们也大多采取先拍摄、然后直接修改、最后分享的方式。我们选取的主要是更偏向于后期处理，而非选择模式进行拍照的App。在我们前一部分的拍照App、美图相机自带App中，其实也有一部分与之非常相似。

1.QQ影像

这款今年4月份上市的处理软件出自中国著名的科技公司——腾讯之手，更冠以了QQ的名号，因此备受瞩目。总体来说QQ影像是一款入门级别的后期处理App，它拥有对人像图片美容美白的功能，可以让喜欢自拍的女孩儿告别雀斑和痘痘。其2.3.2版本里共有35种特效，包括了最基础最常用的LOMO和移轴。这款软件并没有提供太多创新的特效或处理模块，不过66种模板拼图、自由拼图以及大量持续更新的相框仍然是很值得考虑的优秀资源，是下载这款免





费App的第一个理由。第二个理由对于中国用户来说则更实用一些，那就是作为腾讯的软件，用户美化后的图片可以瞬间与QQ、微信、QQ空间、微信朋友圈、腾讯微博乃至新浪微博、人人网甚至Facebook无缝连接，这也许就是QQ影像可以被看作微信、QQ官方美化软件的原因吧。

主要特点：与多种社交软件无缝连接

推荐用户：那些离不开微信、QQ以及喜欢自拍的用户。

2.女孩相机

为女孩儿自拍准备的美化App是最常见后期处理软件之一，例如前面介绍过的美图系列软件，更是因此进入了各大App排行榜的Topten，我们这里介绍的“女孩相机”则偏向于年轻女孩、姐妹淘、小情侣的最爱——大头贴生成。女孩相机可以说就是一个资源异常丰富的大头贴图片集中营，这里有超过600张可爱的图片可以用作大头贴的背景、边框。用户自拍之后可以直接DIY大头贴





并使用超过200幅图片进行装饰。尤为专业的是，这款软件与日本正宗的大头贴公司合作，因此在时尚性方面得到了保证。除此之外类似日记的相簿、美白美瞳功能和文字功能也是一应俱全。另外无线影印也是其主要特点之一，这款应用可以让用户通过WiFi直接打印出照片来。

女孩相机号称每天都更新200个以上的贴图，这一点也经过了笔者的验证，充分说明了日本卡哇伊文化不但追求时尚，更追求专业，超过800万次的下载证明这款软件还是相当有影响力的，考虑到它是一款免费软件，还是很值得下载的哦。

主要特点：大头贴DIY、海量素材、美白美瞳和无线影印

推荐用户：爱美少女

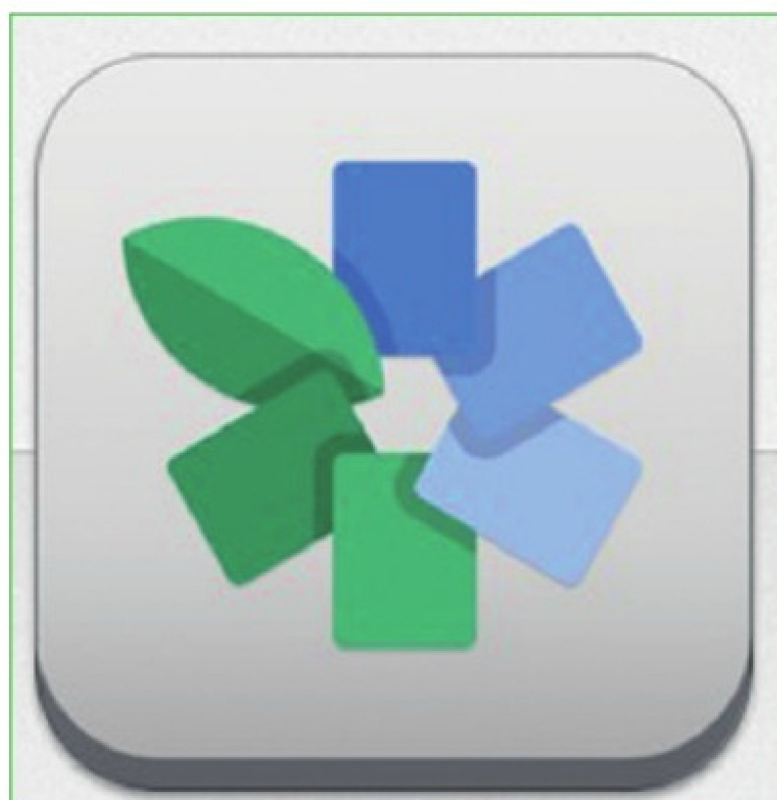
专业图片处理App

一般来说智能手机影像处理软件大多采取先拍摄、然后直接修改、最后分享的方式。但是对于专业人士来说，一款类似PC平台上Photoshop的专业软件还是必需的。

1.Snapseed

在专业图片处理软件领域很难排出一、二、三名的情况下，一款应用的使用人群成为了衡量其是否专业的标准，这款Snapseed就是一款许多国内外专业摄影师都在用的软件，它有着无与伦比的强大功能，可以很轻松对照片进行全方位处理。

这款被评选为2012年最佳相片处理软件的App拥有自动校正、选择性调整、拉直旋转、裁剪以及创造性增强等功能，在iPad上的表现尤为突出。Snapseed最令人惊叹之处，在于它全手势的操作方式，当用户熟悉操作之后完全可以像玩游戏那样通过在屏幕上划动修改图片，整个过程一气呵成、行云流水。除此之外，Snapseed之所以被称为专业图片处理软件，更在于它对相







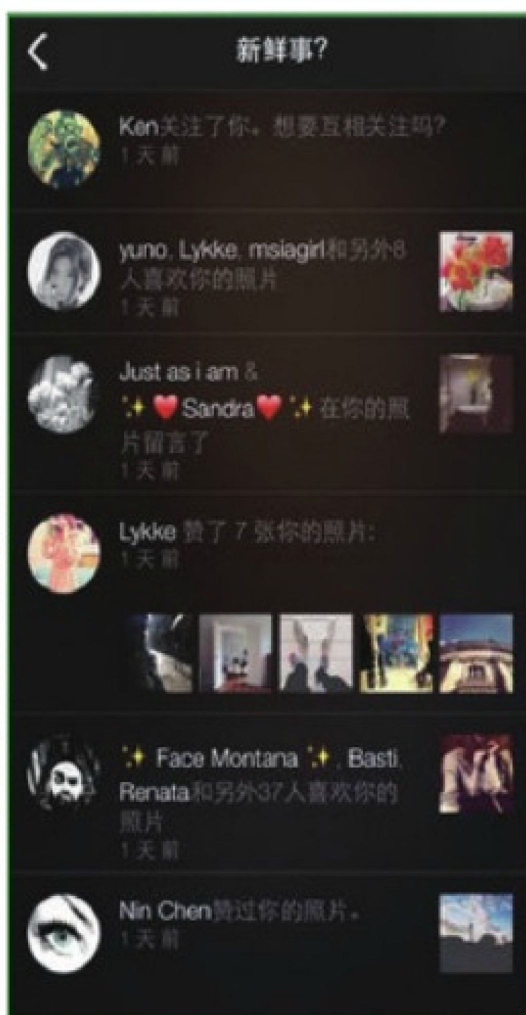


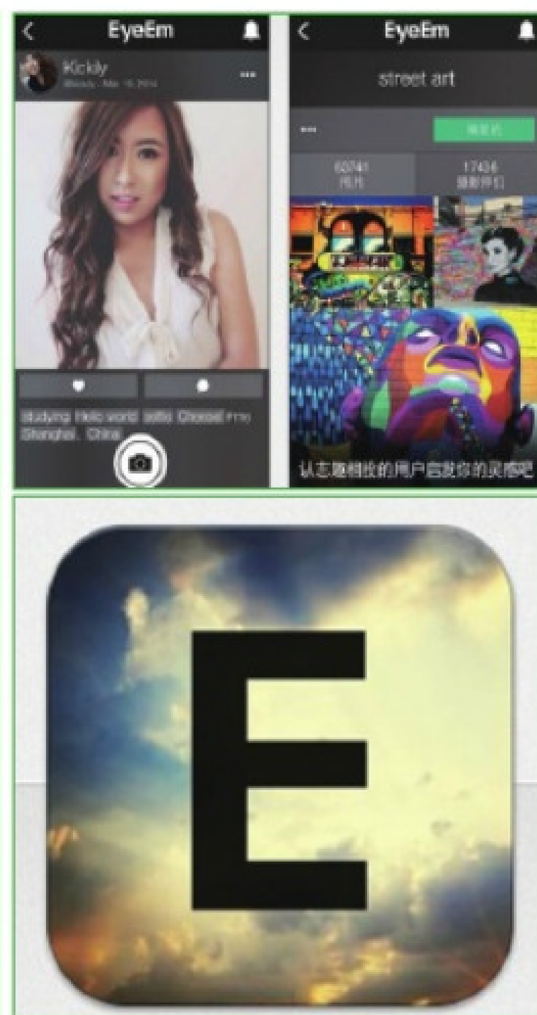












片像素的支持上——最高支持2025万像素的相片让这款软件被更多的专业人士所青睐。不过，Snapseed过分重视专业技巧而忽视了一些普通用户的需求，比如撤销操作与文字添加，不能不说是一个遗憾。

主要特点：手势操作、专业的处理能力以及超高像素照片支持

推荐用户：专业人士

2.Laminar

Laminar被誉为iPad上的PS，它支持从Flickr、Bing以及Facebook上提取图片进行编辑。而一旦进入编辑界面，用户会立刻发现它与其他图片处理软件的不同，那就是复杂和专业。十几款滤镜和几十个封面就可以构成一个图片处理App，但多特效、透明度、PNG编辑以及多图层修改就不是每个App都有的了。Laminar几乎涵盖了Photoshop具备的大部分专业工具，可以让用户在iPad上轻松编辑图片。当然，这款App优化了操作方式，用手势操作替代了键鼠。

主要特点：类似Photoshop的复杂专业软件

推荐用户：追求更深层次修改图片的专业人士

3.EyeEm照片滤镜相机和摄影社区

这是一款来自德国的处理软件，它拥有20余种滤镜和相当可观的处理特效，但这并不是它最著名的地方，EyeEm并不仅仅要做一款成功的后期处理软件，而是要打造一个成熟的照片分享社区。是的，这一点看上去与Instagram非常类似，但Instagram关注的更多在于社交而EyeEm则更注重照片本身，这也是它打出的口号，那就是与全世界分享自己的作品而不是生活本身，因此EyeEm为摄影搭建了许多平台，其中最著名的就是它的交易平台。在这个平台上，那些出色的摄影爱好者可以接受订单——接受那些著名品牌或企业用户的订单，为他们拍摄一些照片。正是因为这种剑走偏锋的理念，EyeEm去年获得了投资公司几百万美元的投资并以每天一百万会员的速度发展着，假以时日这必将是另一个全球性的摄影社区。

主要特点：全球性社区以及订单交易系统

推荐用户：愿意向全世界分享自己作品以及希望接受企业订单的用户

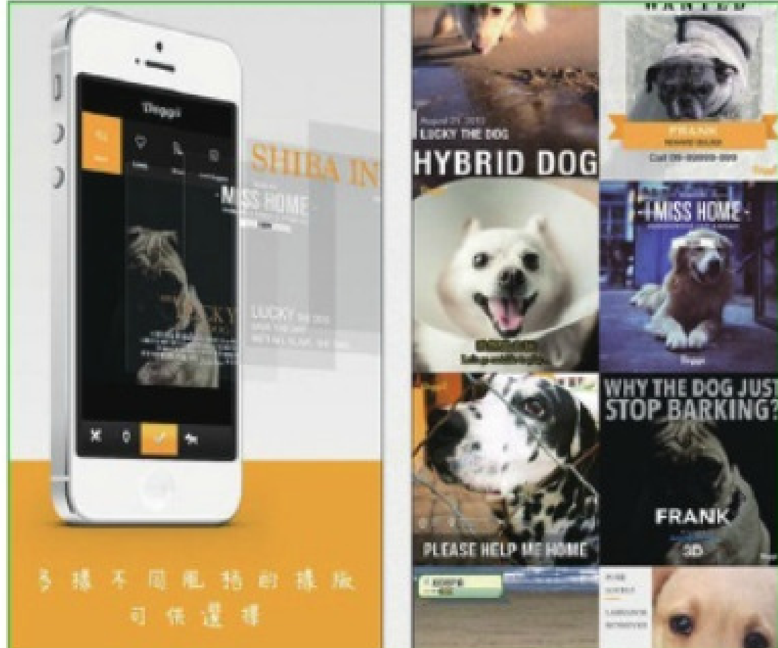
















特殊处理app

1.文青相机

使用智能手机拍摄照片有很多用途，女性用户多喜欢自拍——这种广泛的爱好甚至催生了专业的自拍手机。而另一部分文艺青年则喜欢四处拍摄文艺气息极浓的景观照抒发感情，而这种感情的抒发大多需要文字辅助。因此，一款可以直接在照片上配文字的“文艺青年”处理软件就应运而生了。从基本功能上看，文青相机摈弃了其他软件的处理方式，改为了一切都为了文青的原则，它按照氛围分为了“清透”“浓烈”“采光”“单色”，除了“氛围”之外还有“风格”和“巧思”——其实就是材质和相框。因此这款应用可以让用户在3、4步之内就制作出一张带有文字的文艺青年照片。正式版免费但创作完整版需要6元，这里的创作完整版则包括了更多的文青模块——五大类“灵感”、文字五色调色板另外还有三款独特“氛围”和“风格。”

主要特点：文艺青年主题

推荐用户：喜欢制作文艺风格照片的文艺青年

2.Doggii专业版

这是一款非常独特的后期处理软件，因为它针对的拍摄对象并非人类，而是人类最好的朋友——狗狗。是的，这是一款专门针对宠物尤其是宠物狗的处理软件，它的一切特效都是为了美化照片中的宠物狗而非人类，并且它还提供了80多张封面，可以让用户轻松制作出自家宠物的照片杂志。不过，Doggii的强大之处还并非在此，它的一大功能是针对流浪狗设计的，当用户在路边发现可爱的流浪狗时，可以使用Doggii迅速抓拍。首先，软件提供了可以吸引流浪狗注意的音效，这样可以让流浪狗迅速将脸对准镜头，其次，用户可以通过社区将拍摄出来的流浪狗照片分享出去，以便迅速找到它的主人——当然，照片会自动附上摄影地址。

Doggii的文字添加部分做的尤为出色，用户可以在照片上添加文字，如果是自家宠物犬，那么可以添加一些可爱的话，仿佛狗狗在自言自语。而流浪狗的照片则可以添加诸如“我想家了”、“请帮助我找到家”这样的字眼。

主要特点：一切为了狗狗，尤其是流浪犬

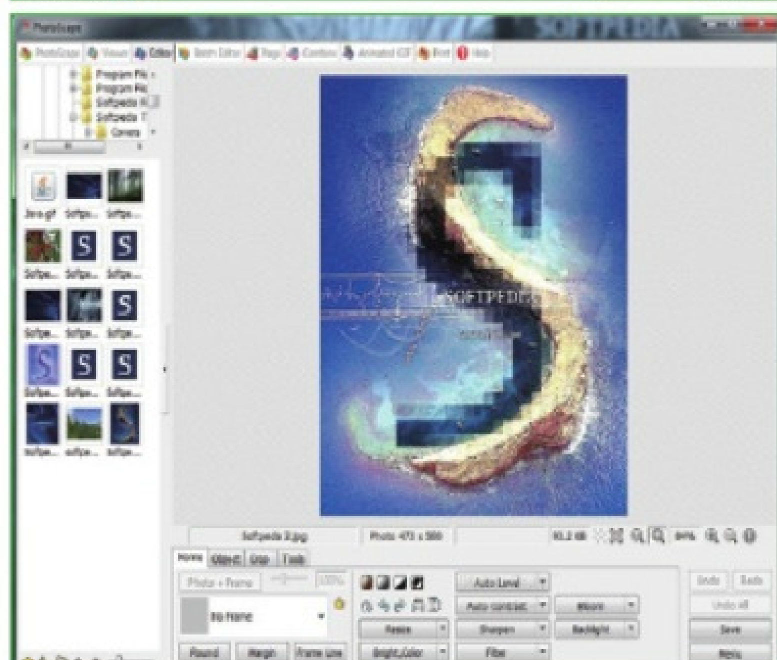
推荐用户：喜欢为宠物拍照的有爱用户

3.乐拍无忧

这款号称台湾地区排行第一的图片处理软件主打的是安全。智能手机丢失后私密照片又被泄露到网上的双重悲剧已经屡见不鲜，乐拍无忧就抓住了这一商机，推出了这款以安全见长的处理软件，为大家的拍摄尤其是私密自拍增添了保护。乐拍无忧的安全优势体现在它的密码访问功能，访问密码和安全加密机制让手机主人外的任何人都无法看到相片和视频，多次输入密码错误会导致锁死文件夹，杜绝了暴力破解。除此之外，WiFi导入电脑和同步共享iCloud都让乐拍无忧多了一个使用的理由，那就是快捷。不过这个软件自带的特效和滤镜并没有太过出色之处，一般处理软件有的它都有。最后要说的就是这款软件









价格为18元，在考虑到软件功能比较独特的基础上，笔者认为这个价位还是可以接受的。

主要特点：隐私安全保护

推荐用户：喜欢拍摄大尺度私密照的用户

○PC平台

虽然智能手机平台的兴起势头很猛，但是专业人士都知道真正的修图还是要放到PC平台上来进行。尤其是来自数码相机、摄像机或高配置拍照手机的大型作品，就必须要PC平台上的后期处理软件出马了。

图片处理软件介绍

1.Turbo Photo

1997年，一款最早在BBS上支持鼠标的软件Cterm横空出世，曾引起广泛好评，如今它的作者又开发了一款叫做Turbo Photo的软件，专门用来满足数码相机用户的大多数处理图片要求。这款软件具备了相册和编辑器的双重功能，并且创下了多个第一。虽然2012年7月这款软件的开发者因为盗版原因停止了国内版本的更新，但它仍面向欧美市场继续服务。

之所以被称作数码相片专用处理软件，是因为Turbo Photo处处都针对着数码相片中最薄弱的环节：比如曝光、色彩、锐度、反差等。另外，Turbo Photo还是世界上第一个把皮肤自动识别美化结合在一起的软件，1分钟内就可以达到数码美容的效果。在“照片门诊部”这个功能区里，用户可以在软件的指导下制作出自己想要的效果，还支持添加边框、签字、文字等，用户完全可以用这款综合软件做到其余数个软件才能做到的事情，最终将照片存储或打印出来。

主要特色：综合能力最强的专业图形处理软件

推荐人群：希望一款软件就有所有功能的半专业用户

2.Photoscape

当然，如果大家对PC上复杂的图片处理软件界面感到疲劳了，那么不妨试试Photoscape——一款有着独特模块式界面的图形处理软件。首先，常见软件的顶部工具栏不见了，取而代之的是导向卡，各种诸如“打开、编辑、页面”等常用功能位列其中，直观并且易于操作。编辑这一最主要的功能也被简单地分为“主页”“目标”“剪切”和“范围”四个卡片，其中各种滤镜、相框等在“主页”中，文字、水印则在“目标”中，“剪切”则提供了图片输出的比例，“范围”代表了去除红眼、马赛克等常用功能。与其他图形处理软件复杂的下拉式菜单相比，这种功能卡片式的界面体验更佳。统一编辑功能卡中也被分为了三个卡片：“主页”“过滤器”“目标”可以用来批处理图片。

另外，这款软件有一个更为实用的功能，那就是GIF图片的制作，制作时间不会超过几分钟。Photoscape可以说是当前同类软件中介乎于专业与“傻瓜型”之间最有代表性的例子了。

主要特点：新型界面、GIF制作

推荐用户：寻求直观、便捷处理图片的普通用户

3.彩影

这款国产数码相片图形处理软件可以说是傻瓜型操作的代表，它的功能丝毫不逊色专业软件，但操作方式比Photoscape还要简便、快捷。其功能里的艺术合成是一大亮点，涵盖了场景合成、图片合成等处理手段。当然，这种傻瓜型的操作方式设计也让这款软件少了一些专业性，多了一分娱乐性。无论是“粉色梦幻”还是“浪漫的爱”，这些场景都让彩影看起来是为了那些不懂电脑的自拍女生准备的软件。因此追求专业修图的人士还是不要尝试了，它的功能相对还是比较有限的。

主要特点：

傻瓜型操作、丰富的场景合成

推荐用户：

喜欢用数码相机自拍的女生

视频编辑软件

尽管现在个人视频的主要来源也已经从DV逐渐转向手机、平板等移动智能设备，但受到性能和操控等限制，目前基于数码平台的视频处理软件仍较少，更有功能、价格等方面的限制，因此我们并不推荐使用，目前最好的视频编辑平台仍然是PC。

1.Adobe Premiere Pro

在视频后期处理软件方面，我们始终无法回避Adobe，我们可以不使用PhotoShop来处理图片，但Premiere Pro我们却无法回避——因为他确实是目前用户量最大的非线性视频编辑软件，同时还有功能强大的Mac版可用。虽然Premiere Pro是一款专业软件，但即便是普通用户也可以很快上手进行一些简单处理和特效合成，当然，要想使用它的一些专业功能，就需要在使用前阅读一本厚厚的教程了。Premiere Pro可以轻松实现影音素材转换压缩、视频音频捕捉、视频编辑以及视频加工，多达75种的过渡效果也让用户制作出的视频更加流畅和自然。如果是一位经常拍摄数码视频的专业摄影家，那么Premiere Pro虽然昂贵又庞大，却几乎是他唯一的选择。

主要特点：最专业的视频编辑软件

推荐用户：有足够资金的专业人士极其伙伴们

2.会声会影（Corel VideoStudio Pro Multilingual）

这是一款同时具有PC版和移动客户端的视频编辑软件，与上面介绍的Premiere Pro相比，它更加偏向家用，操作极其简单，符合大众日常需要。会声会影同样具备批量转换与捕捉功能，在影片制作向导的指引下，用户可以轻松做出一部数码影片。它支持杜比AC3以及128组影片转场、37组滤镜、76种标题动画，让用户可以挑战一下专业级别的影片效果。会声会影的DV转DVD的功能，可以让哪些喜欢到处拍摄精彩时刻的“摄像师”们轻松拥有自己的DVD素材/影片库，轻松留住美好时刻。最新的会声会影更支持超高清以及屏幕捕捉、轨道切换，并且增加了Android客户端，这都让会声会影成为最适合日常的视频处理软件。

主要特点：操作简便，功能齐全

推荐用户：普通人群

3.索尼Vegas

虽然在内地用户中的知名度并不高，不过与Adobe Premiere Pro一样，Vegas也是系出名门，功能强大。除了专业版外，索尼还推出了面向一般用户的Vegas简化版——Vegas Movie Studio，是PC平台最出色的入门级视频处理软件之一。要说Vegas最大的特点，那就是无限制的音轨、视轨了，完全可以满足蓝光用户的需求。Vegas也是影音编辑们最喜欢的软件之一，尤其是2014年04月17日推出的Sony Vegas Pro 13，更是代表着视频处理的最高境界。

主要特点：无限音轨、视轨，蓝光烧录

推荐用户：所有人群

总体来说，无论是图片还是视频的后期处理软件都在向着移动端靠拢，其实这也是一个随着科技发展而一定会发生的大趋势。虽然目前智能移动平台上的后期处理App在专业性上仍无法与PC平台软件相比，但移动设备CPU、GPU性能的不断提升和操控、显示等能力的不断增强，像Premiere Pro这样的专业软件一定会出现在移动端，到那时，也许本段落的两大分类就可以合二为一了。P







独乐乐不如众乐乐
感受影像新乐趣



在数码摄影的新时代，拍摄和分享方式的进步，让我们能够感受到完全不同于传统摄影方式和早期数码摄影的乐趣。

■四川 宏安
河北 Cherry

○辅助设备新形态

便携打印机

便携打印机外形美观、体积小巧易于携带、打印速度快、相片色彩效果好、可以无线连接进行简单操作，依靠电池供电在室外使用。我们可以把它理解成手机或相机的附件，它让我们的数码照片不仅停留在网络虚拟空间上，还可以固化在相纸上保存，并随时随地展示、分享、交流，是数码摄影与传统分享方式最好的结合，它与数码摄影设备的结合完全可取代易拍得相机的地位。目前生产便携打印机的厂商主要有佳能、爱普生、LG等，其中LG的产品只有相机大小，可以直接装进口袋，不用连接电源即可操作，颇受时尚人群的欢迎（图1）。



■LG Pocket Photo 3.0和手机或备用电源大小类似



■LG Pocket Photo 2.0体积比3.0略大

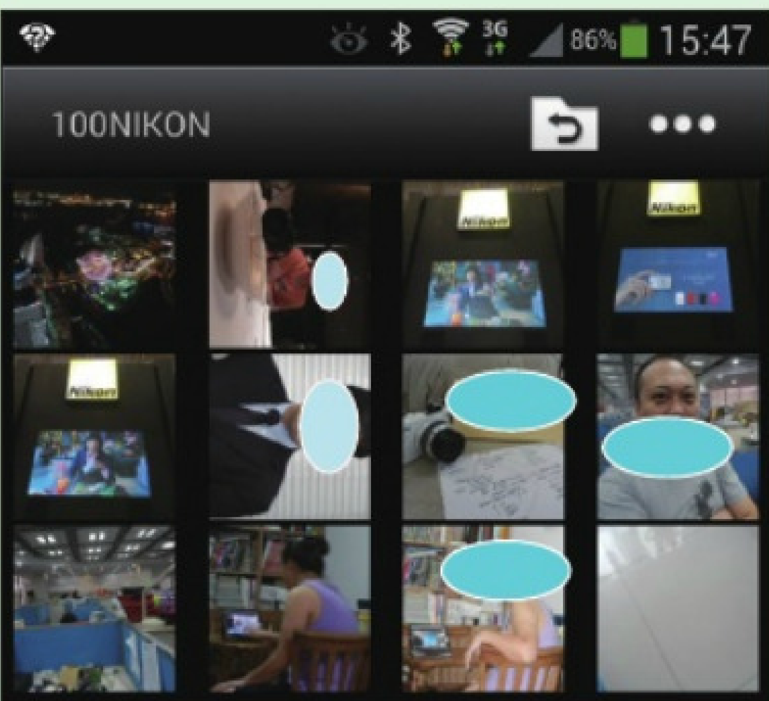
报价699元的LG PD233 Pocket Photo 2.0口袋相印机（手机照片打印机）是其中的高性价比代表产品（图2），它的尺寸仅为72.4mm×120.9mm×24mm，重212克，厚度和两部主流智能手机差不多，它可通过蓝牙技术连接智能手机、笔记本电脑、平板电脑、数码相机，实现无线照片打印，也可通过智能NFC近距离无线连接技术打印照片。它还能通过内置的智能编辑软件通过滤镜效果改变相片的氛围并润色照片（图3），具备鲜明、古典、黑白、冷色调、乱色调、柔和、朦胧、怀旧等滤镜效果可选，也可



■微打内置照片处理功能

决不放弃
——相机的网络性进化

虽然智能移动设备的拍摄应用从广义上讲是在将摄影及其应用市场的“蛋糕”做大，但随着摄像头和软件能力的增强，智能移动设备夺取DC用户和应用的趋势已经非常明显，前文所述的Lumia 1020、Nubia X6甚至具有夺取专业拍照设备市场的能力。在这样的情况下，相机厂商会主动投降，让出市场吗？答案当然是否定的。除了进一步增强拍摄能力，尽量拉开与手机的能力差距之外，数码相机等设备也开始内置网络、GPS、连接社交网站、提供网络服务，让相机同样成为移动互联的终端设备，迎合科技的时尚潮流。



■尼康S800c使用WiFi连接手机分享照片



■尼康S800c


■S800c背部看起来和Android手机基本一样



■佳能PowerShot G16


■G16的无线连接功能比较丰富

全面智能化
——尼康Coolpix S800c

在探索与移动互联网的结合方面，尼康旗下的S800c等产品应该算是最激进的，除了通话功能外，它们几乎变成了很标准的智能手机。S800c采用Android 2.3操作系统，配置3.5英寸触控屏，分辨率为1024×800左右，支持各种社交、网盘App，也能通过浏览器连接相关网站。而且通过自带的GPS，S800c可以像手机一样将在照片信息中注入位置信息，便于在一些图片社交网站上分享使用。

当然作为经常在户外使用的设备，S800c还支持另一种典型的WiFi分享模式，它可作为一个WiFi热点，用手机、平板等智能移动设备通过“连接到S800c”应用连接，就能够直接拷贝其中的图片，再通过移动网络上传分享。

尼康S800c的拍照能力当然也足够强大，其分辨率为1600万像素，采用10倍光学变焦，25mm广角镜头，拥有多种场景模式和特殊效果拍摄。在曝光控制、测光、ISO能力等方面的能力，也远超绝大多数旗舰级手机和拍照手机。

尼康一些支持WiFi的相机还可连接其他设备后，进行遥控拍摄，趣味性和应用能力进一步增强。



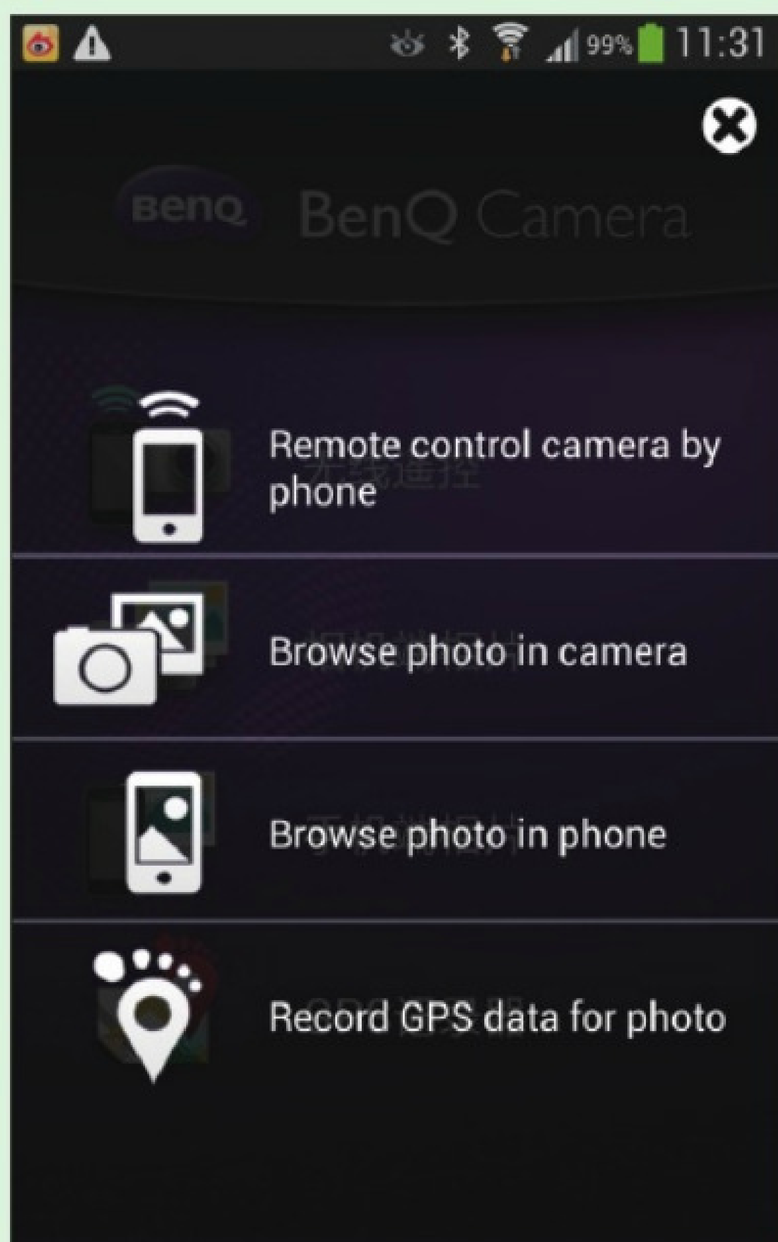
■手机浏览G16上照片，可选择共享或存储

全面无线化
——佳能PowerShot G16

佳能的消费级相机目前同样开始全面进入无线化时代，以提供更方便的共享能力，半专业系列的PowerShot G系列也不例外，最新的G16就支持WiFi无线共享功能。

G16的图片与其他设备的连接和共享方式比较“传统”，既能使用无线路由器，也能自己作为无线AP。用智能移动设备通过“Canon CameraWindow for China”软件连接，可观看和拷贝G16上的图片，还能和手机自身的图库一样，直接发送到社交App中。另外作为综合性更强的影像厂商，G16显然可以获得更多的支持，其WiFi无线连接功能就可以直连打印机输出照片，或者用CiG（CANON iMAGE GATEWAY佳能网上相簿）进行共享（内地暂不可用）。

作为半专业级的数码相机，G16的拍照性能与功能毋庸置疑，它采用DIGIC 6影像处理器，1/1.7英寸1210万有效像素CMOS感光元件，F1.8大光圈5倍光学变焦镜头。它提供了多种场景模式和拍摄模式选择，G系列传统的双拨轮操控方式则可以快捷准确地切换这些模式和曝光补偿。我们可以看到，G16相对于手机，



■GH680F的多种无线连接模式

在影像处理器，感光元件和镜头、操控方面的优势最明显，而这些恰恰是绝大多数旗舰级/拍照手机所欠缺的。

相机也社交
——明基GF2、GH680F相机

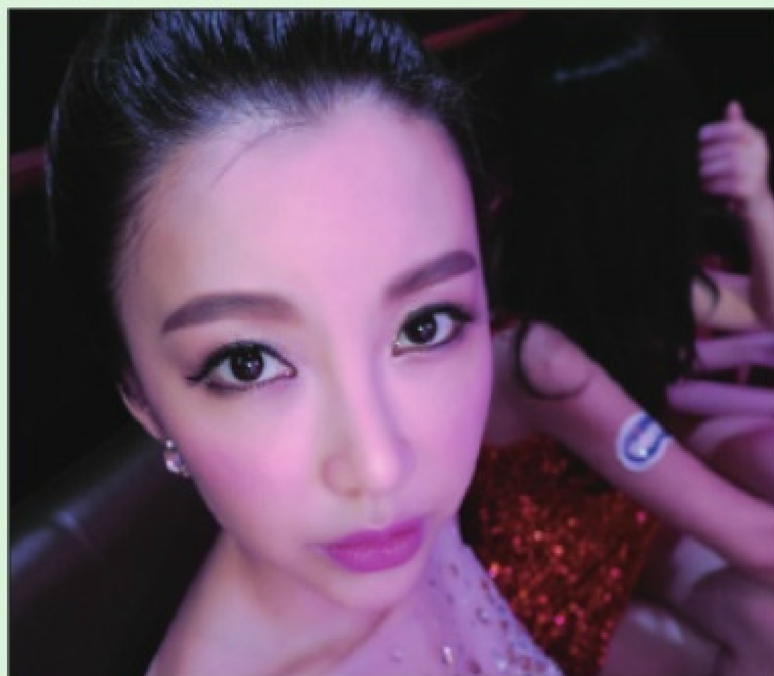
与最强的两大DC厂商策略不同，明基作为全面的数码设备厂商，在DC



■GH680F的多种图片分享模式



■明基G2F相机



■G2F的美颜效果

的进化上有自己独到的看法和设计。在GH680F中，强大的30倍变焦。2000万像素分辨率，以及特别强调手感的操控方式等，都是针对手机拍摄功能的弱点而设计，另外翻转屏、极大扩展的WiFi应用能力等显然就是对手机的挑战了。

明基相机的WiFi功能得到了充分发掘，除了目前WiFi相机常见的连接移动智能设备进行内容读取外，还可使用无线连接的设备进行遥控拍摄。它还支持常见社交网站，可将作品直接发布在上面，或者上传至明基的云服务器进行存储和分享。在分享图片时，GH680F还能将链接自动生成二维码，只要让同伴用手机等设备扫描屏幕上的二维码，就能获得相应照片，分享变得简便又安全。

明基的第二代自拍相机G2F，更是挑战了手机的自拍能力，通过翻转屏设计、前置专用补光灯、大光圈镜头、自动美颜等设计，让绝大多数常见手机的自拍功能和效果都相形见绌。而且它也同时支持类似GH680F的多种分享方式，可直接上传至社交网站、云服务器，也能通过二维码进行共享。

当然G2F也是一款拥有4.6倍光学变焦、1800万像素分辨率、常用闪光灯、拥有较全面的拍照设置的DC，在日常拍摄时的性能和操控也相当不错。

用独特的相框将照片变成邀请卡或者生日贺卡。它采用无油墨打印技术，由于不使用墨盒和色带，LG PD233能够设计的非常小巧，整个机器只需要加热元件就能打印出耐用、不易褪色的照片。

备选：

佳能CP910

参考价1099元

佳能CP910（**图4**）虽然并非是口袋型产品，但也相当小巧轻便，装到包里随身携带没有问题。其尺寸为178mm×127mm×60.5mm，重810克左右，可用便携式电池驱动，可以与支持WiFi技术的智能手机/平板电脑连接，随时打印其中存储的照片。

富士Ip-10

参考价599元

富士Ip-10（**图5**）采用圆滑边角设计，2.4英寸彩色LED屏和简洁的操控面板让打印变的乐趣十足。它可读取存储卡或连接数码相机、电脑进行打印，打印效果图像细腻色彩饱满。

便携脚架

很多摄友都容易忽视三脚架的重要性，实际上照片拍摄往往都离不开三脚架的帮助，比如延时自拍、星轨拍摄、流水拍摄、夜景拍摄、微距拍摄，当然



■佳能CP910



■富士Ip-10



■迷你台式三脚架

还有很重要的自拍与合影等应用。三脚架无论是对于专业摄影用户还是业余摄影爱好者都很重要，而对于手机等设备及其典型使用环境，迷你台式三脚架（上页图6）又常常比传统脚架更实用，它便于携带，3个支脚可自由弯曲，既可调节姿态，也可用缠绕、悬挂方式进行固定，能满足很多场合“稳定”拍摄的需求，它们的价格都不贵，一般在10元以内，不过需要注意的是，他们的承重一般都在500g以下，不适合DC或单反等设备。

对于使用DC、单反等拍摄设备的用户来说，专业的三脚架用起来肯定更适合，但是对于一般的摄友来说，它们的缺点也明显，比如价格贵，多在数百元以上；体积较大，较重，便携性不佳。对此大家可选一些兼顾价格和便携的产品。例如报价89元的缔杰TR-564轻便专业脚架（图7）。它具备专业又简便快速的设计，配有可平滑的水平转动的二向云台、水平仪等装置，承重2公斤，可良好的满足微单、家用DV、单反入门机的拍摄需求。

备选：

文凡R-10吸盘式便携独脚架

参考价38元

文凡R-10（图8）可360度旋转，适用广泛、可灵活变形，是微距摄影、创意摄影、自拍的绝佳搭档。

富图宝QP-901数码相机/卡片机支架

参考价28元

富图宝QP-901（图9）是一款便携式可伸缩自拍架，最长可延展45cm，让用户获得更广阔的背景画面，堪称自拍利器。

跟摄支架

跟摄是摄像机始终跟随运动的被摄主体一起运动而进行的拍摄，可以表现出一种主观性镜头，在纪实性节目和新闻、体育运动的拍摄中经常见到，也受到了很多热衷于纪录自己生活的普通用户追捧，为此还催生出运动相机（佩戴式数码相机）/运动式摄像机（佩戴式高清数码摄像机）这样的专用数码设备（图10）。运动相机搭配防水壳、头盔



缔杰TR-564轻便专业脚架



文凡R-10吸盘式便携独脚架



富图宝QP-901支架



专用运动摄影设备



用乐彩（ROCHY）固定的三防拍摄装置



乐彩DV123P3



乐彩DV123P4



东芝FlashAir无线存储卡

绑带、车用吸盘等配件后，还可以在冲浪、越野以及跳伞等运动拍摄中大展拳脚，拍摄与众不同的画面，更能够与朋友们分享最真实的生活片段。

如何更好地进行跟摄，或如何让普通相机和摄像机也能跟摄呢？跟摄支架是最佳选择。跟摄支架一般按标准接口设计，可以固定或粘贴在头盔帽上，绑在手臂上和手腕上，固定后不晃动，牢固耐用，可满足不同场合的跟摄需求，适用于运动DV、DVR、摄像头。如乐彩（ROCHY）DV123P1头盔绑带支架便是不错的选择（图11），作为一种专业运动数码摄像机配件，报价为68元，并不算贵，能较好的满足有此方面需求的用户的需求。

备选：

乐彩DV123P3全套头戴点状支点配件

参考价79元。

乐彩DV123P3（图12）是一款可拆卸配件，主要用于头戴使用，拆卸后的零件可通用于其他配件，能较好满足跟摄需求。

乐彩DV123P4全套背心式点状支点配件

参考价199元。

乐彩DV123P4（图13）是一款可穿戴式背心式跟摄支架，能更好地满足运动拍摄的需求，值得关注。

无线存储卡

随着无线互联时代的到来，各种设备都在转向使用更方便快捷的无线连接方式，WiFi功能几乎已经是新一代摄影设备的标配，而对于较老的型号，我们也可以用无线存储卡为它们增加时髦的WiFi功能。

东芝FlashAir无线存储卡（图14）整合的WiFi通信功能使它可以摆脱读卡器、数据线，直接与手机、平板电脑、笔记本电脑之间直接交换照片等数据。其本身的存储速度也达到Class10（10MB/秒）级别，完全可满足高端拍摄的需求。

易享派（ez Share）无线存储卡（图15）也是经典的WiFi无线存储卡产品，除了通过WiFi进行数据交换外，易享派还提供了很多方便的软件，例如微杂志编辑软件、图像处理软件等。目前16GB无线存储卡的价格约为200元左右，与普通SD卡差距比较明显，是否值得选择，还要看用户的需求。

其他

e-LonG无线蓝牙自拍遥控器

参考价：49元

e-LonG无线蓝牙自拍遥控器适用于iOS 5.0、Android 2.3.6以上的所有移动设备，三围为60mm×26mm×7mm，体积小巧携带方便。它支持蓝牙3.0，接收距离可达10米。使用方便，只需打开开关，在手机蓝牙搜索中搜索“shutter”，配对成功后，短按遥控器上的快门键便可自由遥控拍照（图16）。

雷盟T200 2倍光学增距手机附加镜头

参考价：29元

这款镜头可为手机增添光学增距、微距、鱼眼等各种效果，让手机摄像头如虎添翼。它带有两倍的光学变焦功能，可拍摄较远景物。其镜头连接无需100%对准中心也不会影响成像，且照片四周无黑圈缺陷。它支持各种Android和苹果手机（图17），号称市场上95%带照相功能的手机均可使用。

品色Voical MC-50录音麦克风

参考价：199元

在进行数码摄影时，最容易被忽视的就是录音效果，录音效果不佳会大大影响视频整体效果。这款品色（PIXEL）专用录音麦克风具备较强的录音音质效果（图18），具备三档音量调节功能，支持一键降噪，支持减振防抖，可满足单反相机、数码摄像机等设备在新闻采访、婚庆、会议、旅游、KTV等场合的录像需求。

○网络存储与共享新方式

正是借助移动互联网的力量，移动设备才成为了目前最主要的拍摄装备，而在移动设备在拍照市场攻城略地的同时，网络对它们的支持能力也在不断增强，网络存储与共享变得更方便快捷。

网盘

对内地的Android用户来说，缺乏类似iCloud、SkyDrive这样的自家云空间支持，有时是很让人烦恼的问题，其实目前国内多款主流网盘都已经支持自动上传备份图库、分享等功能，甚至引入了很多应用功能。

以百度网盘为例，除了可支持多个设备自动备份图库、通讯录、通话记录、文件外，还可作为多款设备的中转服务站或互联应用，提供影音共享、闪电快传等功能；它还支持多种分享模式，包括分享到社交网站和生成供下载浏览的链接等方式。另外百度网盘提供了“时间轴”与“足迹”两种查看方式（图19），多少有抢夺传统图片存储和社交网站饭碗的嫌疑。更加让人惊讶的是，在百度网盘中也提供了在线图片美化功能（图20），看来现在的“颜控”用户真是非常受宠的一群，另外百度也提供了在线文档阅读与音乐播放功能。

其他

影像的网络存储与分享已经受到越来越多厂商的关注，除了前面提到的网盘外，社交网站也开始更加重视图片分享，如微博App就内置图片编辑功能，自动添加#随手拍#标签等。尼康、佳能等影像设备公司则开始提供自有网络服务，以满足用户的需求。



■易享派无线存储卡



■用e-LonG无线蓝牙自拍遥控器更自由的拍摄



■雷盟T200的安装方式



■具有专业效果的品色Voical MC-50麦克风



■百度网盘的“足迹”图片查看方式



■百度网盘内置应用

头牌新闻

AMD APU14 BEIJING技术创新大会在京举办

■本刊记者 魔之左手

5月15日，AMD公司在北京成功举办了以“成就今日启迪未来”为主题的AMD APU14 BEIJING技术创新大会，来自AMD全球各地的权威技术专家齐聚一堂，为与会者带来了最新前沿科技与先进产品的精彩演讲和展示。



AMD全球副总裁、大中华区董事总经理潘晓明做开场致辞

AMD目前正处于战略转型的关键时期，在为客户及合作伙伴创造差异化价值的价值观指引下，AMD在保持传统PC业务强劲优势的同时，已经开始加大在半定制化、嵌入式、高密度服务器等高增长领域方面的拓展。现在，AMD的转型战略也开始彰显成果，而本届AMD APU14技术创新大会就是AMD转型与创新成果展示舞台。具备HSA（异构系统架构）特性的“Kaveri”APU加速处理器，实现了内置CPU与GPU的统一内存寻址，极大加速了APU的异构计算能力。“Beema”和“Mullins”主流和低功耗移动APU专为主流和轻薄移动设备设计，可实现高速的性能、卓越的图像质量和更低的功耗，2014年的主流和低功耗移动APU则将首次独家集成ARM核心来用于数据安全。此外AMD还介绍了RadeonR9/R7显卡系列、FirePro显卡、嵌入式产品、服务器领域、64位ARM架构授权等产品和解决方案。

AMD全球副总裁、AMD大中华区董事总经理潘晓明表示，AMD将发力64位ARM服务器，获得更多半定制化机会，拓展专业显卡的使用；同时AMD会挺进商用市场，在商用台式机和笔记本领域执行积极策略，赢得嵌入式解决方案目标市场。同时AMD将坚守消费者市场，专注游戏策略，保持在渠道台式处理器和显卡市场的领导地位，提升消费类台式机与笔记本的销售。未来AMD将基于64位ARM与x86双架构计算的策略，为客户提供具有差异化价值的计算解决方案。P

硬件店

美图手机2发布

4月27日美图秀秀在北京举办“美图之夜”新品发布会，发布了美拍App、MEIOS操作系统、美图手机2标准版、美图手机2赛车限量版，以及与JUSTWILL、魔锥耳机等合作的多款配件，并公布了与中国联通、苏宁的战略合作方案。发布会公布的美图手机2最终配置是：1.7GHz八核处理器，2G RAM+16G/32G ROM，前置和后置的索尼摄像头均为1300万像素，配备富士通新一代的Milbeaut图像处理器，采用来自LG的4.7英寸HD视网膜屏幕。更有侧面自拍键、支持夜间自拍的智能前置补光灯这样的独家配置，以及定位于“简单、炫目”的MEIOS操作系统。



Angelababy手持美图手机2

美图手机2外观时尚、系统流畅，更拥有强悍的拍照效果，特别是夜间自拍能力，带有智能前置补光灯，补光效果非常柔和自然。美图手机2采用识别度极高的修长设计风格，美图希望手机能够成为一件充满情感的艺术品，从标志性的双V造型、桌面图标，再到各种界面的设计，都贯穿了这一设计理念。据国际知名的互联网数据公司App Annie的分析报告显示，美图公司的移动端用户数已进入中国TOP5，充分说明了这种策略的成功，也令人对美图旗下软硬件产品的发展充满期待。

技嘉9系主板震撼发布

5月12日，“三强联手，共赢新四代”技嘉9系主板产品发布会在北京举办。本次发布会，技嘉、英特尔、腾讯游戏三巨头高层齐聚，标志着技嘉主板正式引领PC游戏产业进入GAMING新四代。技嘉同时也宣布金牌主板成为腾讯《英雄联盟》游戏与《英雄联盟》职业联赛



技嘉科技主板事业群副总经理暨主板中国事业群总经理高瀚宇（中）、英特尔中国区销售部总经理柯道远（右）和腾讯游戏市场部总监戴斌（左），共同启发布仪式

头牌新闻

华为P7重磅发布

■本刊记者 魔之左手

近日华为公司分别携手中国联通与中国电信，以“撼世兰章，沃展宏图”为主题，在北京正式推出了新一代年度旗舰产品华为P7手机。华为消费者业务CEO余承东表示：2014年第一季度，华为继续位列全球智能手机出货量第三，并以47.3%的同比增长率快速崛起。虽然这一成绩还不错，但是竞争很激烈，需要进一步拉大差距，华为P7的发布上市将近一步提升华为手机在4G上的竞争优势。



华为消费者业务CEO余承东（左三）等与合作伙伴一起展示华为P7手机

华为P7采用5英寸1080P全高清屏幕，6.5mm×68.8mm的超薄超窄机身，配置1.8GHz海思麒麟910四核处理器、2GB RAM+16GB ROM。其后置1300万索尼最新旗舰级背照式IMX214镜头搭载单反相机级的独立ISP，感光性能和降噪能力显著提升，前置800万像素相机采用5层非球面光学镜片和蓝玻璃技术，令华为P7有着卓越拍照体验。

华为P7联通版支持TD-LTE/WCDMA+GSM双网双待，电信版更是支持双卡三待三通，采用双天线设计，LTE网络环境下信号接收和发送能力更强。主天线采用华为独创专利技术，很好地解决了用户手握金属机身的影响，信号优化更好，避免了手机在4G和3G频段的频繁互相切换，大幅降低了手机功耗，并增强了手机的信号稳定性。

官方主板合作伙伴，多款9系列产品指定型号将采用《英雄联盟》形象的包装，并赠送限量大礼包！

本次技嘉9系新品包含游戏、超频、超耐久三大系列主板，其中G1游戏主板采用全新配色，外观设计更加凸显游戏元素，更采用杀手网卡、独家魔音设计、酷冷散热片，将是今年的重点产品。技嘉的新一代M.2与SATA Express接口、全新云技术及远程操控、全新智能超频技术、及智能时间锁、USB拦截器等技术也随着9系列新品主板隆重登场。

青春正能量，千元4G拍照神器红牛V5闪耀登场

近日，中兴通讯与旗下高端手机品牌nubia共同操刀的全新智能手机V5问世。这款以“青春正能量”为口号的手机，用顶级硬件配置、颠覆性拍照体验、全新nubia UI 2.0界面，将4G手机产品带入千元时代。



V5手机谐音“威武”，被网友亲切称为“红牛”，采用了符合人体工程学的背部大弧面设计，厚度只有8.9毫米，带来了极佳的握持体验，还针对年轻用户推出了青柠绿、冰海蓝、萝莉粉、樱草黄这四种不同个性的绚彩后壳。V5采用了简洁明了的前后两件式设计，内部为高强度金属材料，配置高通骁龙极速四核处理器、5英寸CGS工艺夏普高清屏、1300万+500万摄像头，并率先提供4G网络支持。另外它还拥有优质外放扬声器、双mic降噪技术、USB OTG技术、WiFi无线显示功能等，并且配置了2400mAh的大容量可拆卸电池。

奢华配置！NESO 64位英特尔芯平板N810 i7惊艳发布

5月15日，NESO（纽索）在京发布采用最新英特尔凌动处理器的平板电脑新品N810 i7，它拥有720P分辨率8英寸IPS显示屏，支持10点触控；123mm宽，仅6.9mm的“身材”更方便单手握持；另外产品内置Ultra-Stick插槽，方便用户随时插入3G SIM卡，随时随地接入3G移动互联，内置HDMI接口则随时连接大屏设备，享受全高清震撼影音。



N810 i7平板搭载最新的1.83GHz英特尔Bay trial Z3735E四核处理器，集成Intel HD Graphics图形处理器，支持64位计算。22nm制程配合英特尔DPTF技术，可极大延长使用时间。在发布会上，NESO宣布购买N810 i7平板电脑的用户将免费得到价值1000元的热门APP VIP账户，并且将在今年6月份率先支持Android 4.4 KitKat操作系统。

晶合快评

乐与悲 美与丑

■晶合实验室 小白

有两个科技趋势想与大家分享，首先是3D打印。这个概念已被热炒了很久，最近愈发升温，我们似乎已经看到，过去只有大型企业或科研院所才拥有的大玩具，在一点点走进普通人的生活。

最先接受这种改变的是科技极客们，法国的一个博客Nowhereelse.fr平时闲着没事时也像其他科技网站一样，发些博文预测下代iPhone的造型，不过他们最近做了件吸引人眼球的事——用3D打印机把一个5.5英寸的iPhone6模具造了出来，并把它和iPhone 5s放在一起拍照比对，给读者带来非常深刻的印象，引来各路媒体疯狂转载。

像这样的例子比比皆是，于是有分析称，2030年消费级3D打印市场的规模将达到700亿美元，甚至有传言说苹果和谷歌都在开发3D打印机项目。而更有说服力的，是设计软件业的重量级选手Autodesk，这家公司抢先一步，宣布推出自己的3D打印机并带来了开源软件平台Spark。

很显然，在3D打印机产品的竞争力方面，Autodesk还不是Makerbot或Formlabs的对手，Autodesk的真正目的应该是推出Spark平台（Autodesk自己也承认这点）。就像Autodesk接受科技博客VentureBeat采访时所说的那样，“我们不指望自己能成为世界前三的3D打印机制造商，因为有大把的优秀公司已经在那了。我们想看到的是更多优秀的公司进入这个行业”。作为一个擅长卖软件的公司，Autodesk的Spark相当于是一个统一的平台，一个3D打印行业中的标准，它将软件和材料标准化，制造打印机的公司只需专注硬件层面即可。

我们再看看国内，与国外关注点集中在消费级市场不同，咱们国内的热情似乎上升到了更高层次，由于有国家政策向“高新尖”产业倾斜的背景存在，3D打印产业也搭车受益，迎来了一次发展机遇。如果按照“中国3D打印技术产业联盟”的预测，中国的3D打印市场有望出现井喷式的发展，规模到2016年时将扩大到100亿元人民币，达到2012年（10亿元人民币）的10倍，中国也将超越美国成为全球最大的3D打印市场。

说了很多乐观的，下面笔者只说一个悲观的现实——打印精度。以MakerBot的Replicator 2为例，它的打印精度是0.1mm，看起来似乎很不错了对吧，但你要知道，如果用它打印出一个初音的手办，你会吃惊地发现它丑得根本认不出来……现阶段而言，3D打印机适合小企业低成本建模，或者发烧友凑凑热闹，至于什么时候适合普通玩家，到时候笔者会提前跳出来通知大家。

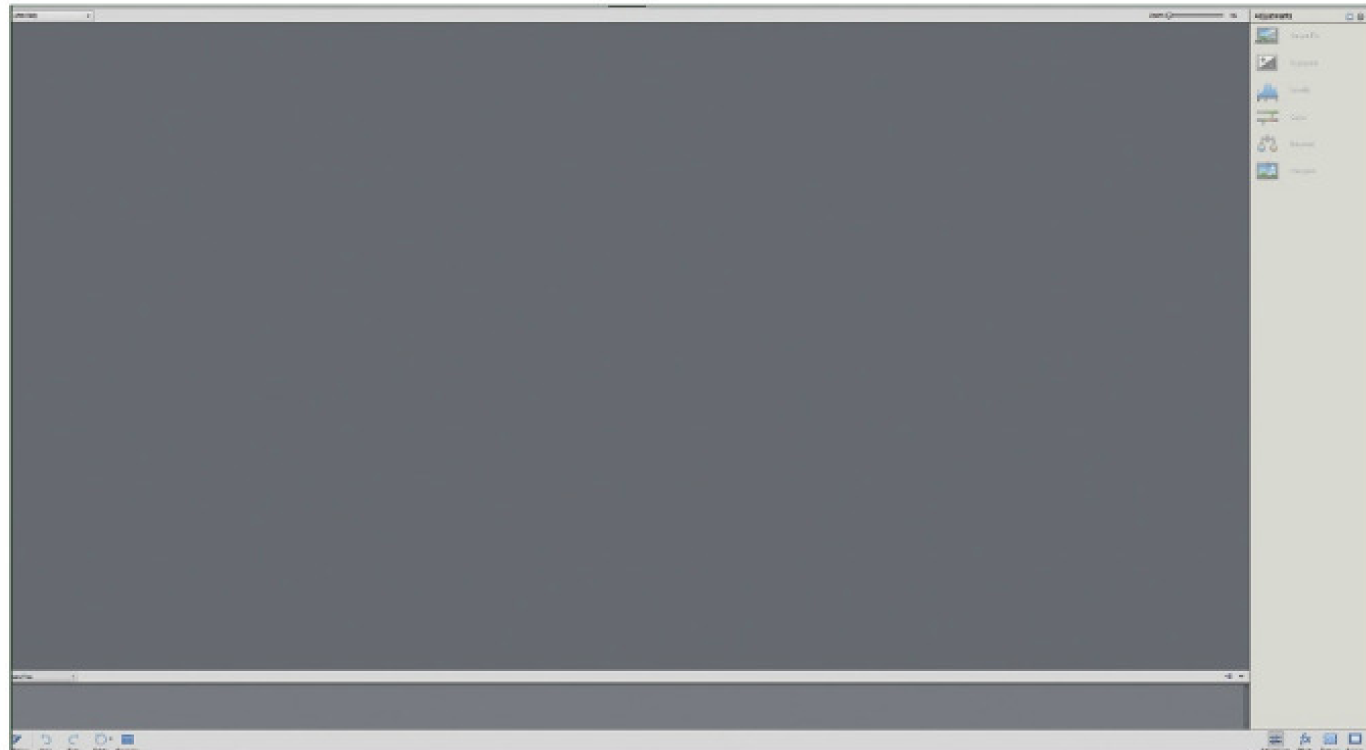
另一个看上去很有前景的是“高PPI电脑显示屏”。自从iPhone4时代的“视网膜”屏幕走俏以来，手机屏幕分辨率逐渐提高，300+的PPI不再算得上卖点，1080P、4K等等过去在电视上才能有的待遇，通通都应用到了手机上。不知你是否会纳闷，为什么不把这些高分辨率屏幕通通应用在笔记本电脑或者是PC显示器上呢？

科技网站Anandtech近期有篇文章，将其归咎于微软的操作系统，因为Windows系统上，微软采用了不恰当的渲染机制，开发者疲于应付，软件无法适应高分辨率屏幕，这表现在不管是Chrome还是微软自家的IE11，它们在高分辨率的显示器上使用时，都会出现字体渲染效果很糟糕的情况，而像Photoshop这种常用软件，工具按钮更会变得异常小，根本不适合操作。好的一方面是，Windows 8.1微软终于解决了这一问题，系统会根据显示器的尺寸、分辨率的不同，自动选择适合的渲染方式，尤其多屏幕同时显示时会得到更好的体现，微软干得漂亮！显示效果由丑变美，以后高分辨率屏幕必会成为笔记本的标配——但事情的另一面是，你愿意为更高分辨率的屏幕，和相应带来的显示性能升级而买单吗？毕竟我们使用笔记本时，不会像手机那样近距离观看屏幕啊！

说到这里笔者想起了自己的一个朋友，他人缘不太好，之所以人缘不好倒不是因为他的人品有多糟糕。使他不受欢迎的原因，是他总会不合时宜地说些话，被评价为消极悲观的人。举例来说，他和女生交往时，两人来到河边喂鸭子玩，当女生开心地欣赏那些毛茸茸的小家伙时，他要么会不合时宜地赞叹烤鸭好吃，要么为它们即将被送进食堂的命运而感慨……嘿，我知道自己为什么和他能成朋友了！P



这可不是异形，是3D打印机打印出的初音未来



高分辨率下Photoshop的工具栏已经小到没法用了

晶合快评

乱战前夜

■晶合实验室 坏香橙

“幕布已经拉开，演员已经就位，我似乎看到古代勇者的英灵正在远处浪尖上出没，在炮筒前方闪耀，在云层上低语，评论我们这代人的价值。”

——《**斯卡格拉克的黄金**》

最近，游戏业内的大佬们日子都不太好过。

首先是索尼。尽管在新一代的次世代主机大战中，PS4到目前为止依旧霸占着“销量第一”的宝座，但公司本家的盈利状况并不容乐观——从2014年5月14日发布的财报来看，高达1280亿日圆的赤字着实让人没法对索尼的经营状况继续喝彩。再考虑到其中游戏事业部的亏损足足有81亿日圆，这个沉甸甸的数字更是让无数刚刚把PS4搬回家中的玩家开始怀疑自己的选择是否正确：虽说赔本卖主机抢占市场份额这种经营方针在主机游戏业界早已不算新鲜策略，但在如今这个日式传统游戏市场正以一日千里的速率飞快衰竭的时代，这种“壮士断臂”的营销战略是否依旧有效？在顺利创建健康市场并启动造血回馈机制之前，索尼会不会由于“失血过多”而提前宣告破产？

“不过，追求奇迹之路充满挑战。创造强大、激动人心的产品也并非一路坦途。索尼曾在创新之路经历风雨，而且也曾一败涂地。您可能不认可或者忘记了这些产品，但是希望仍在，世事如此。一切安好。不过，索尼不会望而却步。真理尚存。我们尚需继续努力。因此我们给带来这些精彩。”回想起索尼集团总裁兼CEO平井一夫在CES2014展会上发表的开幕演讲，这家日本企业的现状让人不胜唏嘘。

其次是任天堂。尽管在很长的一段时间里，这家老字号电子游戏企业给很多玩家留下的都是“掌机一把好手，主机一塌糊涂”的古怪印象，但无论是“脑白金游戏总舵主”还是“健身机（笑）制造推广大户”的头衔，都没能撼动这家老牌日企“精打细算攒钱度日”的基本经营方略。

然而世事无常，风云变幻的游戏业才不会看在“资历”的面子上放这家老铺一马：在2014年5月公布的任天堂财报中，我们毫无悬念地又看到了坏消息：4.56亿美元的亏损额结结实实地赏给指望“平平安安又一年”的任天堂一记响亮耳光。究其原因，Wii U的糟糕销量绝对难咎其责——在过去的12个月中，这台“准次世代”主机的销量仅有少得可怜的272万台，相比于已经卖出500万台的Xbox One和已经大卖700万台的PS4，这点成绩简直让人笑掉大牙。虽然3DS产品线高达1200万台的销量总额多少能让人缓口气，但如今的移动游戏领域早已不再是掌机一家独大的格局，面对咄咄逼人而且丝毫不见降温的手机游戏冲击，任天堂又有多少胜算？

“与其在2015财年期待一个巨大的、突如其来的收益反弹，我更愿意在来年期待一个任天堂式的盈利”——好吧，无论如何对未来保持希望总归是好事一桩，至于岩田聪是否可以在任天堂总裁的位子上看到这一天的到来……那就是另一回事了。

最后再让我们看看微软。和游戏圈里的那两位对手相比，财大气粗的微软日子似乎要好过得多，尽管Xbox One在第一回合的交手中惜败给了PS4，尽管WP平台的经营状况距离“三分移动天下”的目标依然遥遥无期，但这家八爪鱼高科技企业根植在其余领域的触手依然粗壮如昔。

然而，倘若凭借这些内容就能得出“微软必胜”的定论似乎也有些为时过早：早在新的CEO上台之前，各种“微软将放弃游戏业务”的传言便已经甚嚣尘上；而就在今年5月初，又有一位超重量级微软系人士表示“不反对拆分Xbox部门”——这句貌不惊人的传言之所以让无数玩家大惊失色奔走相告，原因在于放话的是比尔·盖茨。尽管如今“大门”老爷在社交媒体上的形象已经逐步蜕变成了“关怀文明大事”的“准人类主义者”，但无奈此人头上的“IT之神”光环依旧是如此耀眼，引发如此反响可谓丝毫不奇怪。事实上，倘若再来留心一下微软近年来的发展路线，我们不难发现这家高科技企业正在逐步将经营重点向服务行业转移。至于作为基石的传统业务在这种转型的浪潮下又会迈向何种未来，现在就下定论为时过早，但IT行业的前辈——例如IBM——的转型经验恐怕会给我们带来不少启示。

洋洋洒洒地看了这么多，我们究竟应该如何评断这场刚刚揭开序幕的次世代游戏主机之战呢？其实，这场战争在很大程度上可以视作是上一届主机大战的延续：细心的朋友不难看出，和PS2、PS乃至更早的SFC时代相比，上一代游戏主机混战最大的特点便是“天下未定”——别看PS3和XBox 360以及Wii在正面战场上绞杀得你死我活，最终这三方势力也未能将自身的优势彻底扩张到极致产生新一代的托拉斯硬件平台。就实际形态来看，上一场主机大战与第一次世界大战的过程和结果非常相似：兵多马壮的列强在泥泞的前线上展开血腥的混战，谁也不愿意成为臣服他人的败者；最终，这场空前惨烈的大战彻底清洗了所有参战国的社会结构与价值理念，无论是战后脆弱的平衡还是累计的技术储备都把下一次战争推上了更高的台阶，随后爆发的二战毫无悬念地完全重塑了世界的格局。游戏行业的现状也是一样，蓄势待发的参战者已经在战场上划下了第一道鲜血淋漓的轨迹，至于接下来的混战又该走向何方，犹如曼哈顿计划的终极武器又将如何重塑业界的形态，时间将会告诉我们答案。

“幕布已经拉开，演员已经就位，雅达利和蓝色巨人的英灵似乎正在远方的硅键上出没，在VR系统的前方闪耀，在云端服务器上低语，评论着这代参战者的价值。”

群雄争霸，一触即发！P



《Wave Wave》停不下来的死亡节奏

■供稿 触乐网
执笔 芙兰

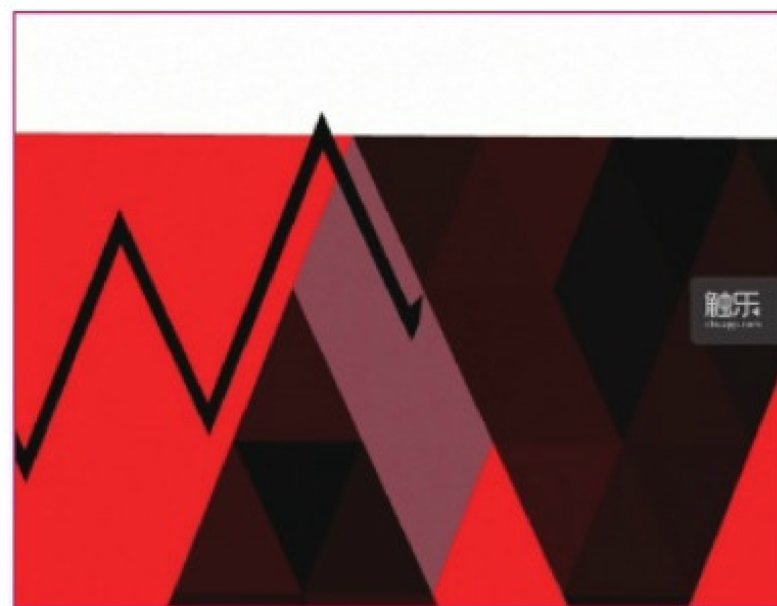
控制高速行进中的直线躲避无穷无尽的三角形障碍，高速版《贪吃蛇》与增强版《Flappy Bird》的结合体。你能否禁受住这种超炫酷、超快反应、超自虐体验所带来的强烈精神污染而不会精神错乱？

曾经有个小伙伴跟我抱怨过，那个变态的《Flappy Bird》是他玩过的最难的手机游戏。如果这句话放在上周我肯定举双手赞同，但是现在我却要马上建议他尝试另一款更让人发疯的游戏《Wave Wave》。如果你还没有玩过，那么很庆幸你先看到了我这篇文章，在此严重警告各位：盲目尝试该游戏会造成不可预知后果，观赏本篇评测会降低患病危险。

我真的很难用一句话来概括《Wave Wave》给我带来的精神享（污）受（染），控制一条直线躲避场景中出现的等边三角形，每点击一下屏幕直线就会立即顺时针（或逆时针）调转一定的方向，从而可以让你在这些三角形山峦之间无尽穿梭。以上便是该游戏的基本玩法，也许你觉得这货更适合给脑瘫儿童做康复训练，那么我只能说你实在太天真了，开发者Thomas Janson将整个游戏速度加快了100倍！！这就像你正在操纵一架时速高达4062公里的战斗机低空飞行在一片乱山之中，高速接近的障碍、震耳欲聋的警报以及不听使唤的双手会让你的交感神经达到高潮，最终完成一次漂亮的机毁人亡！而且坠毁之后又可以马上重生投入到这加速世界当中，最终让你根本停不下来不断Game Over享受高速死亡带来的快感直至精神错乱。

现在你应该知道《Wave Wave》的可怕之处了，可以说是高速版《贪吃蛇》与增强版《Flappy Bird》的结合体。该游戏共有3种玩法：无尽模式（Infinity）、银河模式（Galaxy）和关卡模式（Level），无尽模式又分为随机模式（Random）、旋转模式（Rotator）和重复模式（Repeater），并且提供不同难度的游戏环境。

以上介绍的几个关卡只是《Wave Wave》的一小部分，还有更多更变态的场景尚未解锁（本人可能一辈子也无法玩出来了），在此抛砖引玉等待更厉害的专家让我等凡人开开眼界，才不会告诉你我已经完全放弃把它当做音乐游戏来玩了，带感的BGM以及死亡后那女人冷冷的一句“Game Over”，简直让人根本停不下来！P



活不过2秒



程序可以无限生成同样的场景，但人却不能无限做机械运动



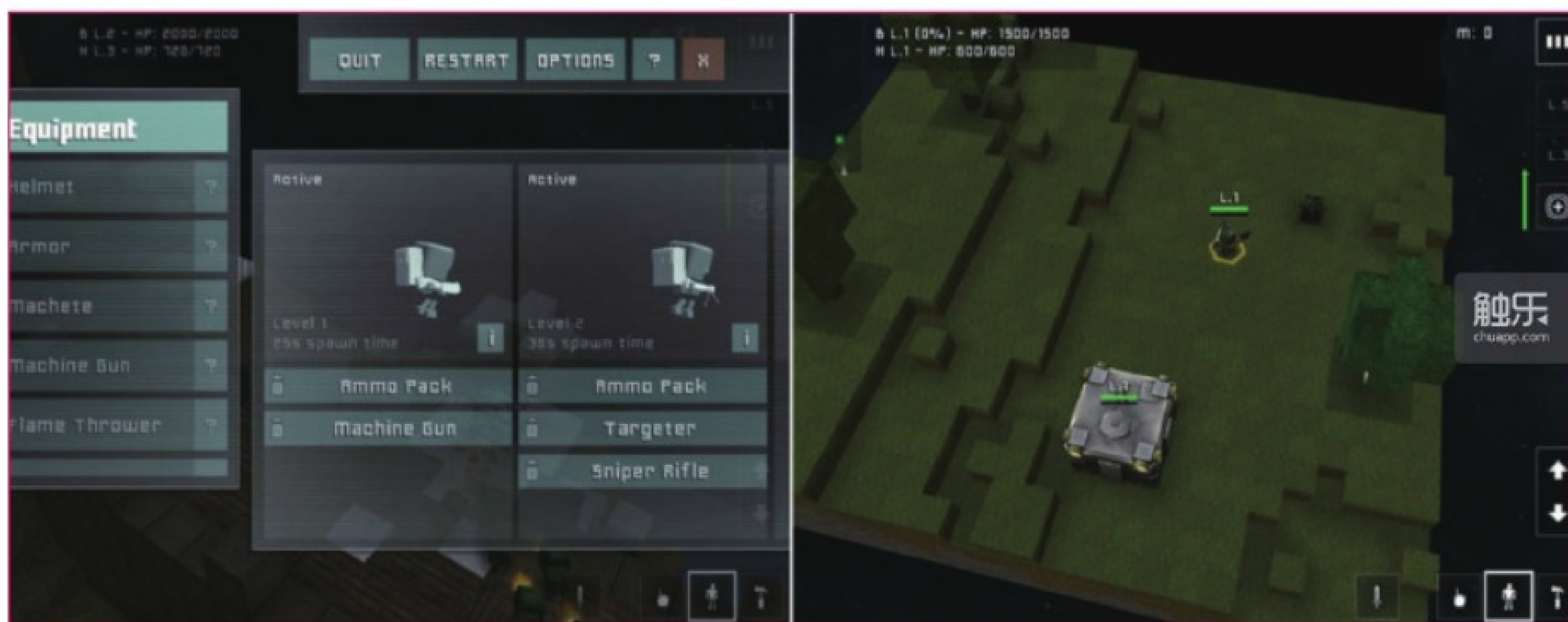
速度变得更快，角度变得更夸张，一切都是下意识操作



在无尽的银河之中躲避繁星，连续点击屏幕会进入“走火入魔”的加速模式



在极为狭小的通道中精确地掌握好触屏时间，简直是不可能完成的任务



《方块堡垒战争》评测：我的世界×撸啊撸

■供稿 触乐网
执笔 TRON

对前作战斗节奏过慢的特点，《方块堡垒：战争》的主要调整方向是提倡攻防一体，要求玩家不但能守得住，还要攻得出去。你来我往的拉锯战，玩起来非常有LoL的感觉。

Foursaken Media小组非常热衷于制作那些融合了养成、动作、角色扮演等要素的塔防游戏，《虫虫英雄》（Bug Hero）、《方块堡垒》（Block Fortress）就是他们最具代表性的作品。在"虫2"于一个月前推出之后，"方块堡垒"也于近期推出了续作《方块堡垒战争》（Block Fortress: War）。

《方块堡垒》原作是一部《我的世界》画面风格的塔防游戏，充满了大大的像素块，沙箱世界允许我们按照个人的想法，搭建属于自己的巨型防御堡垒。同时，游戏还加入了FPS游戏的玩法。即使不操作单位冲锋陷阵，用主视角画面欣赏己方炮塔将敌方千军万马打得落花流水的壮观景象，也别有一番味道。本作的基本玩法较前作变化不大，依然是先控制英雄占领资源，随后建造炮塔和兵营设施，在挡住几波进攻之后，控制英雄率领的军队杀入敌营获取胜利。

针对前作战斗节奏过慢的特点，《方块堡垒：战争》的主要调整方向是提倡攻防一体的游戏方式，要求玩家不但能守得住，还要攻得出去。最终胜利的获取，靠的是玩家控制的将军带领一帮马仔拿下敌军总部（当然敌军也在这样做）。维持基地运转，保证强大军力的唯一途径，就是占领地图上的资源格。资源越多，士兵的复活（刷新）速度越快，炮塔的质量越好。在战役模式下，矿区的占领是一次性的（同时不可再生），如果玩家没有守住，那么就永远失去了印钞机，除了另找财源以外别无他法。

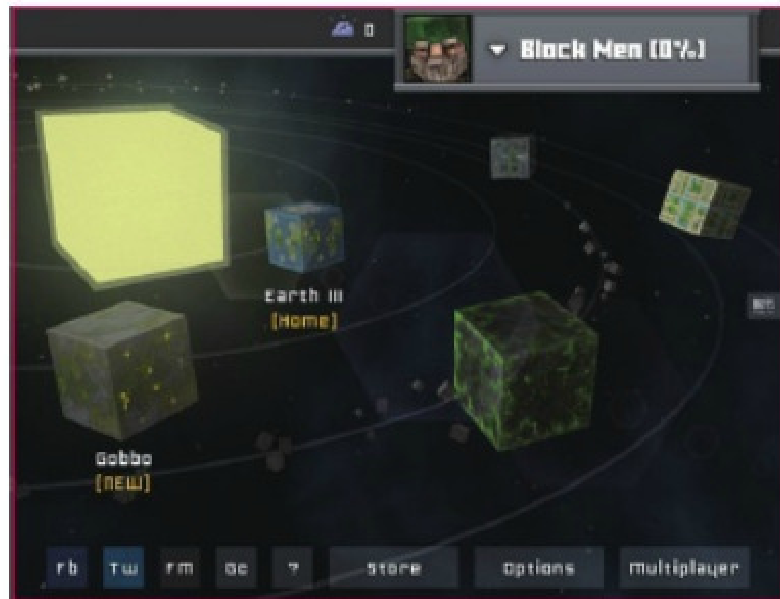
你来我往的拉锯战，玩起来非常有LoL的感觉。敌人的AI有着很强的针对性（优先攻击资源点，专门围杀玩家的将军），也特别喜欢作弊，不仅仅是兵多，低级别的将军照样可以无悬念的单挑我方的高级领导，因此本作特别强调因此步步为营的打法。虽然每张地图都不大，但结束一场战斗至少要半个小时左右的时间。需要特别指出的是，虽然拿英雄冲锋陷阵有些勉为其难，它们也不能提供给周围小弟打鸡血的光环效果，但各自的技能对于控场而言还是相当重要的，配合精确的走位和大局观，这些正面战斗能力并不算强的英雄，一样可以控制整个战局的走向。而且敌方的将军并不喜欢丢技能，更多是作为一种高级杂兵存在的，这在客观上也给玩家的策略发挥留下了充分的余地。

五个种族各有各的特点，人类的脆皮本色暴露无余，傻大个的哥布林欠缺机动性，神族造兵速度慢到让人抓狂……每个种族有三位将军，虽然性能各异，但基本可以分为肉搏、远程和综合型。英雄屠杀敌方杂鱼的过程中可以积累经验值进行升级，士兵同样如此，高等级的士兵可以装备更好的武器与护甲。处于竞技性与平衡性的考虑，我们看到了一个很有趣的设计：你的部队携带的装备越多，则阵亡之后的复活时间也就越长，这一特性同样适用于将军单位。

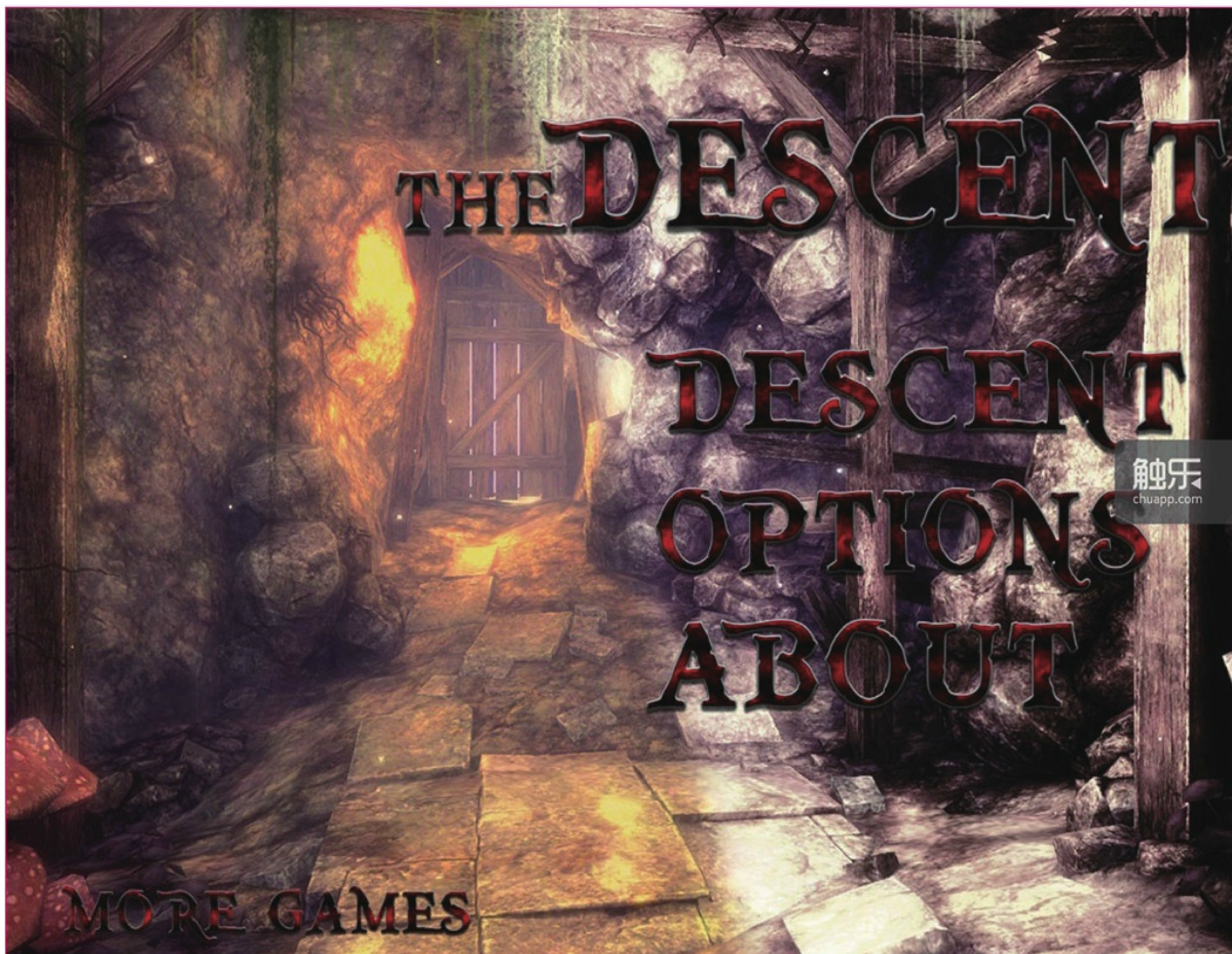
本作依然是一款慢热型的游戏，但一旦玩家上手之后，投入的恐怕就是数倍，甚至是数十倍于初次下载售价的真金白银了。初次玩家只能使用人族，其他四个种族都需要用虚拟货币去解锁，但如果光靠刷钱，玩家是很难在短时间内凑齐全部种族，更不要说每个派系的两名"收费"英雄和一大堆专属道具了。说到道具系统，由于每个种族的炮塔都是独立的，除了一些消耗型的辅助道具以外，特殊道具均要一件一件去购买。而且本作围绕矿区的多线作战很容易陷入胶着，玩家的财政状况就会陷入崩溃境地，甚至连维修炮台的钱都拿不出来。不自个儿掏腰包，玩到后面简直就是寸步难行。最终会让我们意识到本作的主题除了塔防、进攻的"两手抓，两手都要硬"以外，荷包硬才是王道呀！



玩起来的确有点像是一个乐高版的LoL



转战五大星球，遭遇各种外星奇葩种族



《黑暗侵袭》评测：硬派冒险风

■供稿 触乐网
执笔 TRON

《黑暗侵袭》就像电影原作那样充满了手游上不可多见的硬派设计，游戏中从头至尾都没有任何的配音与音乐，气氛的渲染是靠画面与音效来完成，故事由一条条发送自iPhone 5的信息进行叙述。但也由于缺乏必要的娱乐元素，我们并不推荐追求休闲娱乐的玩家下载这款游戏。

2005年最佳小成本恐怖电影《黑暗侵袭》（The Descent），虽然沿用了美系恐怖片最常见的“绝望空间”的旧模式，但它却没有像一般恐怖片那样，仅用一个个恐怖爆点来连缀整部电影。影片并未一味以渲染怪物为乐，它的优势在于情节、情绪，剧本非常扎实，且不事炫耀。去年的新版《古墓丽影》就受到了本片的很大影响，劳拉在充满尸腐毒瘴、白骨累累的洞穴中摸爬滚打的片段给我们留下了深刻的印象。而就在最近，我们终于玩到了一部同名官方手游作品。

与大胆采用清一色的女性角色阵营的电影不同的是，本作启用了一名科班出身，长得很有印第安的印第安纳·琼斯范的历史学教授John。他的宝贝女儿Liza在对传说中的“死者之书”的发掘过程中，发现自己已经被“黑暗力量”所包围，为了找到失踪的男友Steve，她在给父亲留下一段短信信息之后就之身踏上了冒险之路，随后也失去了联络。John需要在两大章，共计11个关卡中，在女儿日记本的指引之下，于南美丛林、高山洞穴、非洲沙漠，乃至冥界中寻找线索，最终让叛逆的Liza回到自己的身边。

使用Unity 3D引擎制作的《黑暗侵袭》，应该是目前移动平台上最有主机范的一部作品。女儿温馨甜蜜的卧室，亚马逊丛林的湿热潮湿，还有主角受困于平行空间时那令人毛骨悚然的颤栗感，都渲染得相当到位。更加难能可贵的是，游戏的地图设计一点也不像手游，除了地图边缘以外，没有刻意安排的“空气墙”来限制John的行动。然而就是在这样一个看似哪里都可以去（也的确提供了足够大的活动空间）的场景中，想找到出路是非常困难的。

寻找出口，就是本作的主要游戏方式，也是游戏致敬电影主题的主要手段。本作的操作同样也可以称得上是移动平台

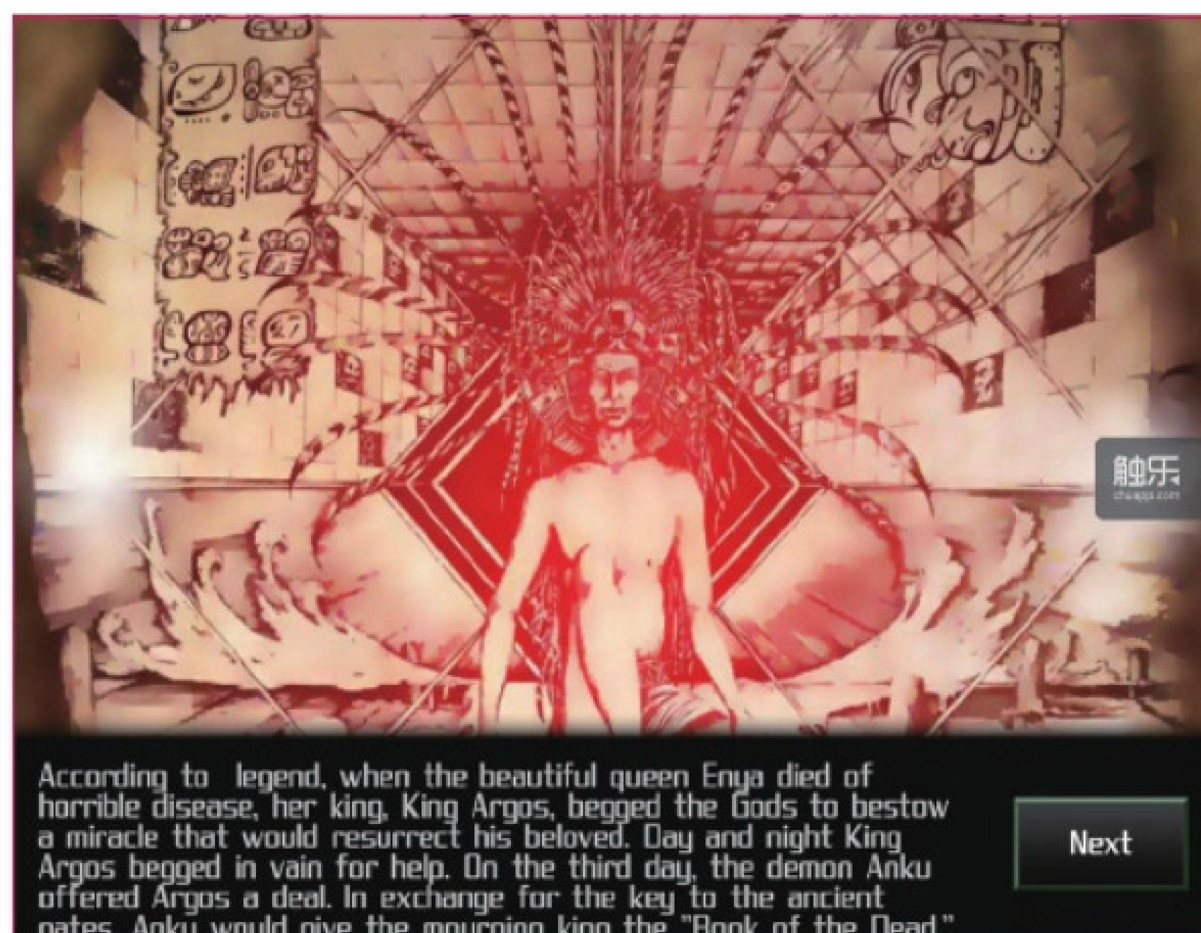
上FPS让人玩得最舒服的一款作品（尽管本作应该定义为“主视角冒险游戏”）。拜被称为动态手柄控制系统（dynamic joystick control system）的操控解决方案所赐，游戏只用一个摇杆就能同时兼顾移动和视角操作——在圆环范围内推动方向就可以直接调整视角，无需右摇杆的配合，大幅度推动方向为方向移动。在这套操作方案之下，让主角向前走只需将摇杆向前推到圆环以外即可，除了视角有轻微上扬（因为前半段操作会被系统判定为是“视角向上”），并没有任何的不适感。游戏当然也提供了右摇杆，同样具有视角调整的功能，但因为按下之后的操作是开火，为了避免玩家由于误触而将几发左轮枪子弹打光，我们可以将其当成是专用的Fire键。此外，屏幕右半区还提供了快跑和开镜的操作。

就像我们在电影中看到的那样，游戏中怪物出现的频率并不高，样子也没有电影中那样恶心，更没有什么复杂的谜题，玩家的唯一任务就是找到逃出生天的道路（尽管结局总是从一个魔窟落入另一个魔窟，就像电影中的女主角Sarah）。很多玩家在App Store中游戏下载页面的评论栏中抱怨游戏缺乏必要的地图信息指引，尤其是习惯了轨道射击玩法的玩家。恐怕只有看过同名电影的玩家，才可以理解为什么设计师们会带来这样奇怪的体验：当John在一个接着一个的幽闭环境中挣扎的时候，周围只有潮湿的空气，不明生物留下的粘液。这里无处可藏，连畅快呼吸都成为了一种奢望。想活下来，想找回女儿，或许只有把自己和被击毙的怪物那样的生物，让内心深处隐藏的阴霾将自己完全吞噬之后才能实现。

《黑暗侵袭》就像电影原作那样充满了手游上不可多见的硬派设计，游戏中从头至尾都没有任何的配音与音乐，气氛的渲染是靠画面与音效来完成，故事由一条条发送自iPhone 5的信息进行叙述。但也由于缺乏必要的娱乐元素，我们并不推荐追求休闲娱乐的玩家下载这款游戏。但如果你是一个重度AVG迷，又苦于没有时间去享受那些主机大作，那么《黑暗侵袭》绝对是一部不容错过的作品。P



Bill是John的好友，他们之间是通过这只iPhone-5进行联系，通篇都没有任何一句对白



游戏的文字量相当大，女儿的日记中记载有大量的神话传说





每个任务中的子弹只有几发，误触打光之后就会相当危险



《先发制人》毁灭地球进行时

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

《先发制人》所模拟的，正是核战全面爆发，各个有核国启用“核捆绑”策略时的疯狂阶段，此时没有盟国，不需要考量后果，只需要将导弹倾泻到敌国，甚至是“第三国”，然后激活该国的核报复系统，进而产生连锁反应。

当你在被老板训斥，被同事奚落，被老师的粉笔头猛砸之后，心情沮丧的登上回家班车的时候，内心恐怕都会冒出这样一个想法：“要是能把这个该死的世界都炸光就好了！”《先发制人》（First Strike Game》就是专门为了让你应对接下来的破碎世界而准备的一部策略游戏，它将全球3个有核派系的“红色按钮”交给了玩家。你的任务，就是在导弹弹道犹如恶魔触手在苍穹中乱舞、地球处处绽放蘑菇云的审判日到来之后，尽最大可能保护自己。唯一可行的方法，就是尽可能多的用核弹覆盖自己所居住的这个星球——多么的荒诞，又多么的无奈！

同为核战题材，但与十年前PC上的《核战游戏》（DEFCON）相比，《先发制人》处处体现着游戏开发技术的飞速进步——玩家在一个与谷歌地球类似的应用界面中，用常见的手势动作来推动3D地球仪转动，部署与发动核攻击。所有命令的执行，均可在两次以内的触摸动作中完成。

与通常的概念不同，你的部署不是从一个国家战略武器发射平台的角度来进行的，玩家需要协调本国各个核武发射场（类似于策略游戏大地图上的Region或是Province概念），在实时中完成侦察、防御、扩张（在新的地区建设发射场）、研发、发射的操作。触摸一个“地区”，会弹出最多8个选项，扁平化的图标让各个子功能一目了然。即便是在“对等毁灭”规则创造的末日进行时中，“打击敌人，保护自己”依然是最基本的战争守则，在为导弹井疯狂制造“子弹”的时候，我们还要布设导弹防御系统，最好将其升级为自动拦截来袭弹头——尽管自己也知道在这场“以己之矛攻击之盾”的战争中这玩意儿完全不靠谱。

最靠谱的东西，当然还是加速导弹生产的速度，研发足以覆盖全球任何一处角落的洲际弹道导弹。另一大靠谱的杀手锏是研发无法追踪源头、被拦截概率仅仅存在于理论上的隐身弹头。而“赢得”战争的唯一途径，就是在敌国的毁灭力量研发出来之前将其打瘫在地，再踏上一只

脚。如果敌国已经开始和自己进行核战攻防，那么就需要在本方最后一寸领土被核平之前，做到这一点！本质上说，这是一部关于“任务规划”的游戏，精确管理好各个任务的进度，利用好时间差，为自己争取每一秒旨在毁灭全人类的时间。然后？也许真的就没有然后了……

《先发制人》所模拟的，正是核战全面爆发，各个有核国启用“核捆绑”策略时的疯狂阶段，此时没有盟国，不需要考量后果，只需要将导弹倾泻到敌国，甚至是“第三国”，然后激活该国的核报复系统，进而产生连锁反应。即便是这种毫无理性可言的战争形态，3个可选派系依然有着各自的策略：

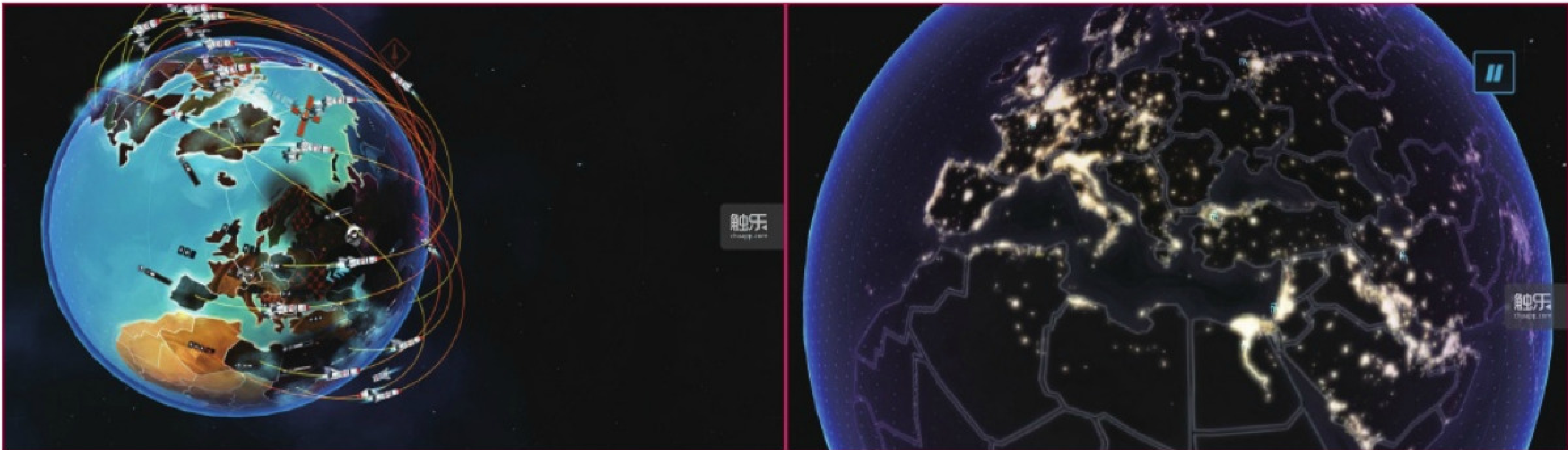
美国初始阶段即拥有4块发射场，中远程洲际投射手段一应俱全，无论是主动进攻还是防守反击都游刃有余，这也是游戏将其难度定义为“简单”的原因；

与千爹斯破脸的北约（游戏中的名称为“欧洲”），需要首先建设好自己的“天网”，抵挡来自俄国和东北亚的第一波攻击，借机向北非扩张，在敌人视线以外建设核武基地；

难度为Hard的，正是刚刚倒腾出核弹头和短程火箭，却成天叫嚣灭日扫美，在国际新闻中登场的主要功能就是用来娱乐大众的某奇葩国家。他们初始阶段下核武的射程连邻国都够不着，基本只能用来自爆，在这样艰苦卓绝的条件下实施“天降伟人”们的夙愿，的确需要很大的勇气。

作为一部核战题材游戏，本作唯一明显的缺点，就在于外观过于鲜亮，科技感太强，乍看上去像是一部太空科幻游戏。诸如近亿吨当量氢弹爆炸后产生的巨大蘑菇云，千里沃土转眼变成核废土的视觉效果与核战所应该有的氛围不是很搭调。不过一个个名城被瞬间抹去，数千万的人口丧生数字在屏幕下方滚动，以及它充满悖论的游戏规则，已经能够让我们深刻感受到“种蘑菇”是一场没有赢家的游戏。

在体验《先发制人》的过程中，笔者不止一次的想到了经典核战影片《奇爱博士》。古巴导弹危机第一次将核毁灭的恐惧填满了人们的脑海，核战题材电影也逐渐抛弃了此前“寓言”的表现方式，将现实层面的威胁转变成骇人的末日景象。本片就是通过荒诞、癫狂的故事，无情解构了核战争MAD规则的荒谬性：正如片中奇爱博士所说的那样，核武器的核心是“威慑”，威慑就是让敌人的“动手”想法能够被内心恐惧感所压制的艺术。为了让对手始终明白自己按动核按钮唯一可能导致的结果就是大家一起在蘑菇朵朵开的壮观景象中玩完。为了让对方确信自己的决心，就必须将核弹的掌控者——人的理性和判断力全部删除。最终把核大棒的使用权交给一个只要嗅到一丝威胁的味道就要狂吼“战争太重要了，它的发动不能由利欲熏心，但也很懂得妥协的政客来决定来决定。一台只能识别二进制语言的“末日装置”，这样才能保持和威慑的有效性。在危及真正降临的时候，乱作一团的人们就是需要像Kong上校这样偏执的老牛仔，完全不受人为干预的末日机器来决定一切，统管一切的，在疯狂中迎接石器时代的到来，而《先发制人》正是给了我们一次充当这台“Doomsday Device”的机会。



游戏在一定程度上还模拟除了全球的各国的发达程度，比如灯火通明的欧洲



导弹、效率、防御、侦察，所有的研发项目被归入四条清洗的科技树



有爱，就有游戏——《新宿车站迷宫》评测+作者访谈

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

本作是以日本新宿车站为主题的RPG解谜游戏，采用怀旧复古的画面风格再现了地铁站内的各种设施，玩家需要寻找线索解开谜团打败敌人最终到达东京都厅，获得传说中的宝石。

扮演拿着宝剑的勇者，漫游在红白机式的复古像素风格的新宿车站中，寻找线索解决一个一个谜题，最终到达游戏的终点——东京市政府，得到那块令人魂牵梦绕的传说中的宝石……这就是曾创作《上原的冒险》《奔跑吧上村》等个性作品，被誉为"鬼才"的个人游戏创作者"UeharaLaboの上原"的最新作品《新宿车站迷宫》（新宿ダンジョン）。

俗话说得好，日本的中心在东京，东京的脸面看新宿。市政府、歌舞伎町……这里大厦林立，既是时尚之都，又是文化之都。然而新宿的地下又是另一番光景。JR（国有铁路）、私铁、地铁、电车……5个交通公司的14条线路将这里编织成了一座巨大的迷宫。初来的游客自不必说，就连东京的常住居民也常常会找不到乘车的站台，不得不向警察求助。这是一座完全可以当成迷宫来探险的巨大车站！而在本作中，作者经过长时间的考察，真实再现再现了新宿车站中的每个角落，包括所有的站台和换乘线路。就像将舞台定在东京的著名RPG系列《真女神转生》一样，这种基于现实的虚拟世界总是格外迷人。

玩家的目的就是踏破这座完全基于现实车站制作的新宿地下城。与现实一样，游戏里有着各种检票口等机关阻止你前进。新宿地下的车站看似庞大无边，但车到山前必有路。黄色检票口把你卡住，那在附近能涉足的地方就一定会有被谜题守护着的黄色车票；绿色史莱姆堵住了你的去路，那几个楼梯外或许就会有能斩杀他们的绿色宝剑……山重水复疑无路，柳暗花明又一村，游戏中没有一句台词，而是用各种方式巧妙地引导着玩家寻找攻破机关的线索。游戏里除了有随时可以查阅的地图，还有着与现实相同的指路箭头，地图设计上处处可以看到设计者的良苦用心。因此游戏虽然采用开放式沙盘设计，但只要玩家勤于探索，还是不太容易卡关的。

与现实不同的是，玩家需要孤身一人探索空空荡荡的新宿车站，站内不会有其他游客和工作人员。这听起来不会太有趣，因此为诱使玩家走遍新宿车站的每一个角落，作者在游戏里设置了诸多收集要素。游戏中的每个出口、每个月台、每家小店（如西武新宿站拉面馆），都着有标志着自己坐标的一颗绿色星星，玩家可以借此获取"到此一游"的证明，这也让探索有了实际意义，要达到100%的收集完成度可不容易。伴随着取得更多车票和武器，玩家回到之前经过的地点依旧会有新发现。除了星星外，还有隐藏着的"泪珠"和被各种机关保卫的"水晶"两类高级收藏品。

《新宿车站迷宫》的操作很简单，玩家只要通过画面左下方的虚拟方向键来移动即可，没有其他多余的按键。虽然游戏

从外表上看风格无限接近于早年的《勇者斗恶龙》，且主角也是一名堂堂的“勇者”，但游戏里可没有打架升级买装备这些RPG玩家喜闻乐见的元素（什么，你想大战东京铁路警察？！）。不过作者为了配合RPG这个主题，也为游戏加入了不少谜题。游戏中的谜题以华容道式的”推箱子“为主，偶尔还有九宫格、隐秘开关、从地下冒出来的刺针等机关，破解需要费一番功夫。随着玩家的深入探索，地图上也会出现史莱姆，幽灵等敌人，有的需要躲避开，有的则需要取得相应颜色宝剑后将其击倒。不过所谓“战斗”只是做做样子罢了，并没有那种火球、咒文满天飞的华丽演出。除了以寻找宝石为目的的“普通模式”外，游戏还提供了已经解锁所有谜题和障碍的“自由模式”。在这里玩家可以自由探索每个区域，甚至包括“普通模式”中玩家尚未到达的地方。

新宿车站真的就像一座地下城一样，相信产生了“干脆就把这个地下城做成游戏吧“的创作者也不在少数，但大多数人只是浅尝辄止罢了。最终将其付诸实践的，竟是一个生活在日本最南边的冲绳岛的”愚公“。他克服了地理上的不利，经过一年的反复上京探寻，最终创作出来了这部洋溢着热情，每个角落都充斥着新鲜感的杰作。我们需要更多这样充满个性的游戏，更多这样胸怀梦想脚踏实地的开发者，而不是那些从系统到画面都千篇一律的卡牌手游。

《新宿车站迷宫》为全免费游戏，内置少许广告，在国内的App store里即可下到。由于游戏内置英文，而且文字量很少，所以大家不必担心语言隔阂。

附录：游戏创作者UeharaLaboの上原专访

Q1：能做出这部作品的人，实在是对新宿爱得深沉啊，您一定是咱东京人吧！

A1：不，咱可是土生土长的冲绳人。

Q2：神马！那想必您一定对咱首都心怀憧憬吧。

A2：这个么，东京又冷人又多，咱乡下人可住不惯。

Q3：汗……那您是怎么想到要做《新宿车站迷宫》这么一款游戏呢？

A3：在网上经常看见有人抱怨“呀，又在新宿车站迷路了”，于是我就利用旅行的机会去新宿站亲身体验了一把，结果输得一塌糊涂，当时觉得很不甘心。或许就是这种挫折感，促使我将这个车站翻了个底朝天。

Q4：您开发这款游戏用了多长时间？

A4：自从那次旅行后，我就产生了创作这款游戏的想法。但实际创作起来，才发现之中的艰辛。老实说，我为了做好这款游戏，在一年间去了五趟东京。

Q5：从冲绳来回五次！您真是有毅力啊。

A5：为了将新宿车站不差一分一毫地还原到游戏里，我几乎花上了自己的全部时间，说实话真的很辛苦。

Q6：果然，游戏中的地图和现实中的车站图几乎是一模一样。

A6：虽然像素点阵图很难还原3D的车站风貌，但要表现车站的地图构造倒是恰到好处，我对这点也很有自信。

Q7：虽然游戏采用了像素风，但App的图标却采用了3D画面，这该不会是传说中的封面党吧！

A：游戏的主题是“将车站游戏化“嘛，所以我才选择了与”游戏“这两个字更契合的像素风画面。但是图标也用像素风就未免太无聊了，因此才选择了更能吸引年轻人的3D画面（注：虽然说得很好听，但果然还是有忽悠的成分在里面……）。

Q8：我看了一下网上的反响，有不少玩家提出了“也做一下我家附近的车站吧“之类的意见。

A8：我还没想好下一部作品是什么，不过将《新宿车站迷宫》系列化也不错，涉谷、梅田、东京这几个大车站看起来都挺有意思。

Q9：最后请说点什么吧。

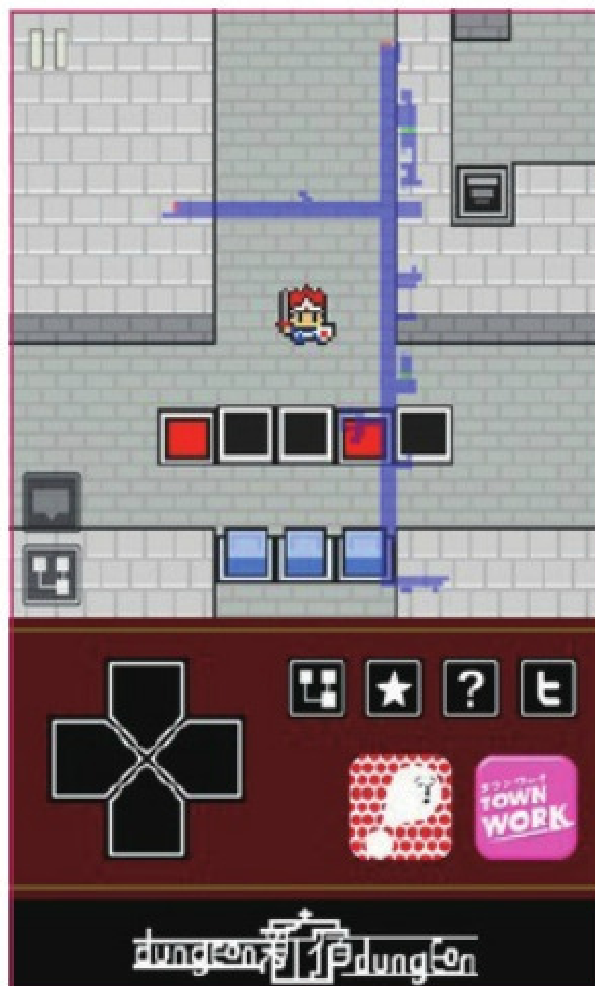
A9：我希望不管是新宿站的常客，还是从未涉足新宿站的人都可以从这款游戏中找到探索的乐趣。经常迷路的人和预订来东京工作学习的人，请一定要玩一玩这款游戏，希望它在未来的某一天能助您一臂之力！P



到达“绿之银行”前，即可取得一颗绿色星星



界面普通，内涵丰富


开发者安排了不少有趣的谜题，只有开动脑筋才能解开机关


看着头晕？这不过是新宿车站的沧海一粟



手指上的UFO 几款STG手游小鉴

■作者 吴陆塞

说起游戏的发展，往往是和硬件技术息息相关，随着平台的升级，传统的2D游戏正在退潮，现在它们或被整合到独立及同人游戏上，或从传统的家用机和电脑转到更适合自己的硬件设备上——比如手机和掌机。而随着移动互联网的发展，这类游戏凭借简单且游戏性极强的特质复活了，“微信打飞机”就是非常好的例子。微信5.0内置的《飞机大战》起初似乎就是为了给欢迎界面找点乐子，这一创意很快就证明简单有趣的游戏能让大众接受，于是手机上的STG类游戏在国内开始复活，不仅是国内，国外主流游戏制作商也纷纷走向移动领域，STG弹幕类游戏领头羊CAVE公司更早之前就向这领域发展，这里就介绍几款该公司制作的游戏，但之前不妨先介绍“两款”国产的游戏。

《全民飞机大战》（iOS、Android）

不妨先说说潮流的起源。腾讯吃到甜头之后就立即开始通过“打飞机”牟利。实际上最先通过微信游戏平台受益的当属《天天酷跑》，《全民飞机大战》作为第二批上线的游戏，融合了《天天酷跑》的元素，增加了飞行距离和升级强化的概念，使之有别于传统的STG且增加了竞技元素。游戏中的飞机打法和“微信飞机大战”差不多，增加了Boss和弹幕，游戏画面靓丽、玩法休闲清新受到一二三线城市广大用户的欢迎。缺点是本作和国内所有的手机游戏一样，竞技成分往往和“经济实力”挂钩，收费项目并不“人性化”。普通玩家慢慢打个三年五载积累金币钻石购买道具，也许能反超RMB玩家。不过这个原本美好的愿望随着《全民飞机大战》5月的版本更新化为泡影：宠物系统、更多升级、周卡、月卡……玩家正被拉入无尽的刷刷刷黑洞，打飞机游戏本身的乐趣已经所剩无几了。



“各种山寨雷电”

各位看官别吐槽，就当这个是概括吧，在《全民飞机大战》火了之后，安卓和苹果应用商店里都充斥着打飞机游戏，搞点未来风格的设定加上“××雷电”字样就构成了这类游戏的全部。回想起来我都不知道什么时候《雷电》成了STG游戏的代名词了，总之这类游戏好多都有开挂收费的项目，更有一批和《全民飞机大战》设定雷同的，加入敌机HP和自机武器升级，来让没有耐性的玩家缴费。其中



《全民飞机大战》版本更新后也有了“宠物”玩法



各厂商的飞机游戏越来越“相似”

也有几款游戏有不错的画面和游戏性，却被大量山寨游戏淹没了……

《怒首领蜂》移植系列（iOS、Android）

该作是一款移植（炒冷饭）游戏，很早就移植到了手机平台。游戏针对手机平台进行了优化，让操作更便利，增加了手机特有的模式和选项，画面和街机上的一样火爆，想想看当年在街机厅的游戏在手机就能体验，也是蛮不错的。CAVE是STG弹幕类游戏的鼻祖，对核心玩家来说并不陌生，而对于刚刚对STG感兴趣的玩家似乎门槛就有些高。游戏一周目难度不小，二周目难度又会增加，而隐藏Boss的条件是不死命/续命，难度非常高，但对于喜欢挑战的玩家我非常推荐。说起缺点，胡乱插进去的萌元素我个人不太买单，那个少女Boss是怎么回事？！

《虫姬》系列移植（iOS、Android）

和上面一样是CAVE制作，街机移植，风格也相同，就重复说明了。值得一提的是该作本来就是萌系小清新的画面风格（游戏名字请无视），剧情也挺有意思，打出隐藏Boss也要求极高，我个人强烈推荐这款游戏。

《怒首领蜂：最高极限》(iOS、WP7)

本作完全为手机设计，却十分的Fans向，令人有点无法理解。虽然我个人比较喜欢像素风格和厂商恶搞自己作品的劲头，但从商业和其他非Fans玩家的眼中看，这款游戏的定位有些尴尬。用这样的游戏抢占手机平台不太靠谱。游戏的难度较高，操作倒是深度优化，非常适合专业级弹幕玩家，尤其会让Fans玩家会心一笑，比如游戏中用点阵像素拼接出前述的萌妹Boss，颇有自嘲的风格……

《ドン★パッチン》（iOS、Android）

本作在国内不知名的程度已经让我找不到像样的翻译，游戏画面完全是休闲类，灯泡外星人的设定让人觉得非常恶搞，但实际玩起来感觉还真是世界人民是一家。游戏中有一个燃料设定，不够级别或没有燃料就不能过关，嫌慢就要课金。除此之外，游戏中摇蛋抽奖合成强化可谓五毒俱全，把《首领蜂》里的萌妹做进游戏里对屌丝玩家来讲简直无情。游戏的操作手感让人觉得还是CAVE的作品，感兴趣的可以试试看，在“手游大厂”CAVE官网即可下载。既然课金收费，自然免费下载。

以上主要集中介绍了几款CAVE制作的游戏，作为曾经的STG街机游戏巨头，在行业不景气的情况下转向了手游这一点我觉得是值得关注的，希望更多的厂商能把目光投入到移动平台来，丰富各位玩家移动设备内的应用。









1024·5·0 《Threes!》同类作品试玩报告

■供稿 触乐网
执笔 芙兰

一款成功游戏的背后总有一帮向它"致敬"的同类作品，前不久闹得沸沸扬扬的《Flappy Bird》就是如此，在App Store上简单一搜就可以找到上百款山寨货，触乐网为此还特意做了一次集中评测猛猛地吐槽了这种现象。与"小鸟"在同一时期上架的《Threes!》同样风靡全球，它的情况虽然比前者好得多，但并不代表没有效仿者存在。

■ 1024! 根本停不下来!

首先我们来看一款比较靠谱的作品。2月底刚上架的《1024》毫不掩饰自己对《Threes!》的喜爱之情，该作的整体风格、卡片设计以及游戏玩法都像是从一个模子里刻出来的一样。和《Threes!》相比，开发者Jason Saxon将"模具"进行了一番改造：数字合并的基础由"3"变成了"2"，加法运算更加无脑，而且最小数字不再是"1"，只会出现"2"和"4"（4以上的数字测试时还没出现）；滑动屏幕时卡片会直接靠墙，不会一次走一个格子，而且每个关卡都会有一格不可移动的数字"0"挡道，难度有所增加；音乐、音效、动画等方面大同小异，模仿痕迹一看便知，不过和《Threes!》相比还有一定差距。

如果你已经被《Threes!》折磨得受不了了，那么可以适当降低智商试试这款《1024》，不过也不要指望它会有多么简单，更没有所谓的"1024"福利。如果哪天我的心情不好了看什么都不顺眼，也许会把它删了解解气。

免费
App Store下载
1024·5·0——《Threes!》同类作品试玩报告
1024! 根本停不下来!
适用设备：通用版
软件大小：15.51MB
发行厂商：Jason Saxon

■ Fives

《Threes!》目前是一款iOS平台的独占游戏，地地道道的纯Android用户或多或少也会看着眼馋吧（更不必说Windows Phone用户）。如何解决这种"吃不到葡萄也不知道酸甜"的尴尬？看来只有《Fives》这款游戏才能解决问题了。

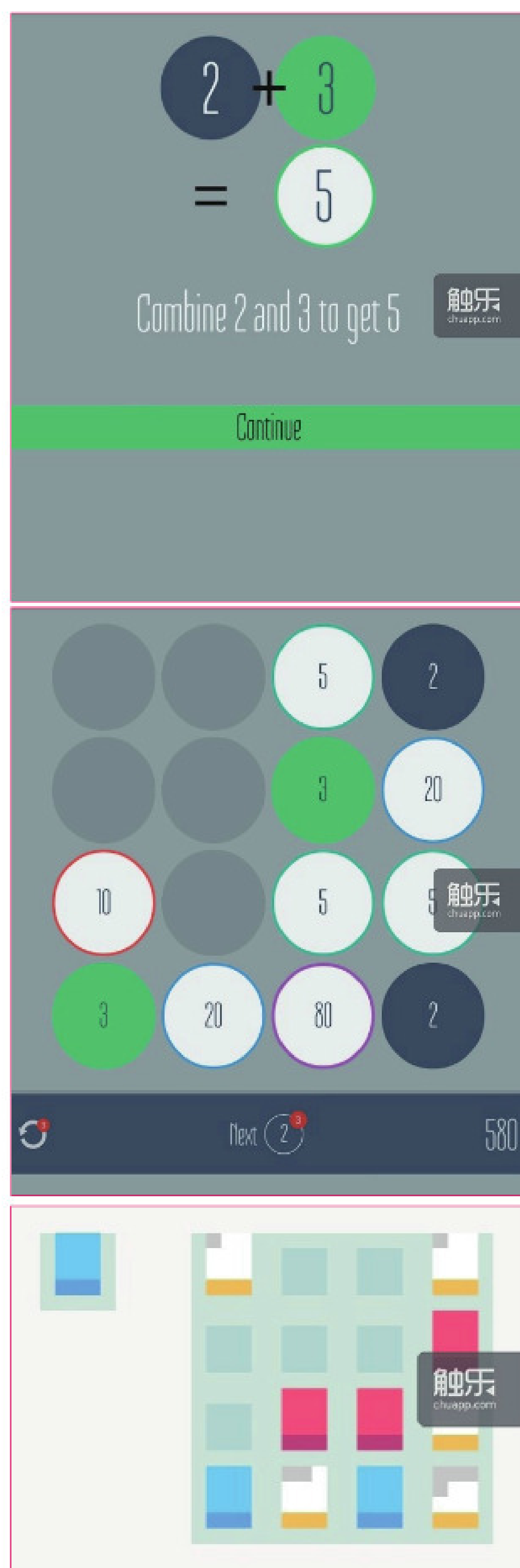
《Fives》继承了《Threes!》的基本玩法，基础数字"5"由"2+3"组成，之后玩家就可以进行"5+5""10+10""20+20"之类的合并运算。想知道下一个数字是几？"Next"告诉你；不满意下一个数字？给你换一个；走错了想悔棋？更是没问题。这些"作弊"功能的加入对于数学渣属性的人来说简直就是"业界良心"，然而该作的界面设计却实在有些简陋，暗色调的背景风格、静音一般的音效、毫无趣味性的动画让整部作品黯然失色，艺术总监难道回老家结婚去了？

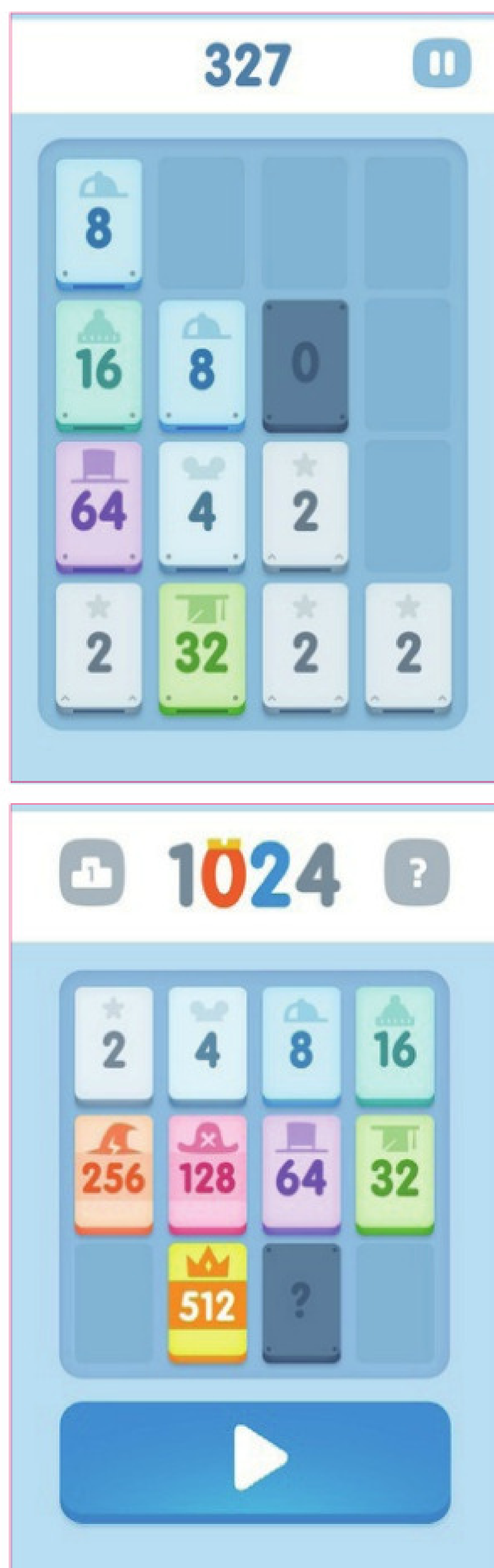
5分钟之后，我默默地删除了它。

■ threes: the demake

《threes: the demake》是一款和《Threes!》十分相似的网页游戏，咋一看还以为是Asher Vollmer（《Threes!》开发者）单独制作的网页版，可是这浓浓的山寨风已经深深出卖了它。该游戏抛弃了直观的数字，改用不断变长的灰色方格表示合并次数，粉色和蓝色卡片合并得到一级灰格，两个一级灰格合并得到二级灰格，两个二级灰格合并得到三级灰格，以此类推，玩法和《Threes!》基本一致。没有可爱的表情，没有好听的BGM，甚至动画效果也十分生硬。

随便说一句，这个游戏在我的浏览器中存活没有超过两分钟。由此看来，我们还是投入"小三"的怀抱吧。



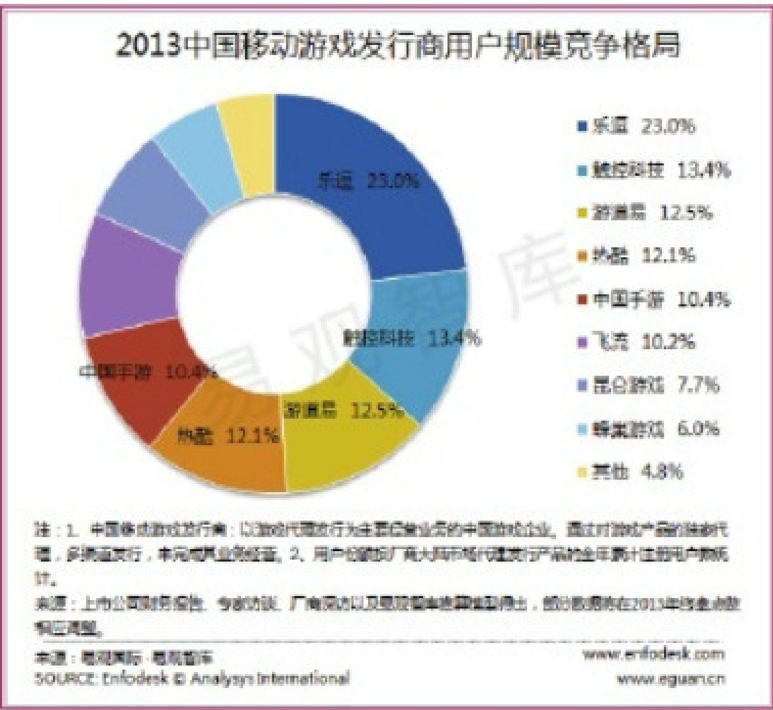




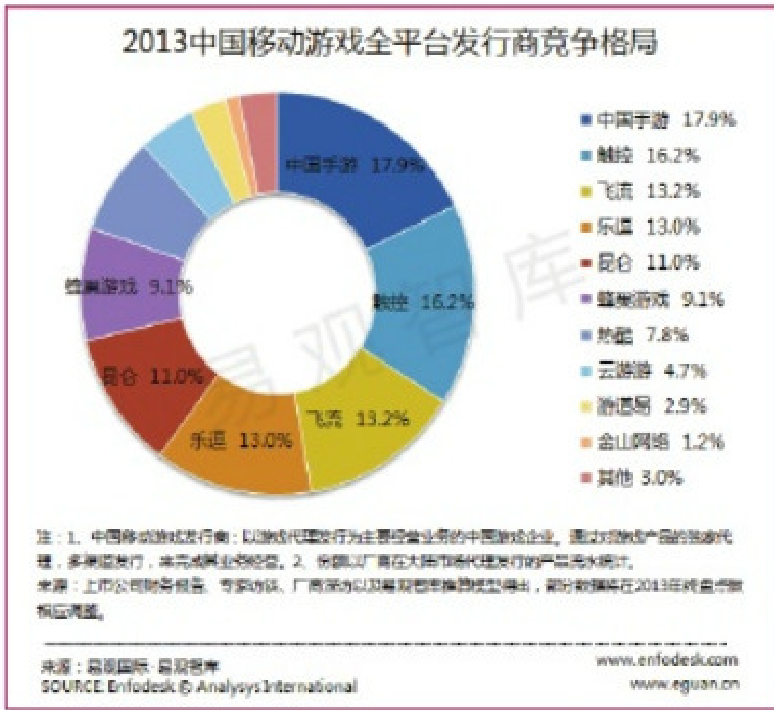
手游发行商之金庸群侠传鸳鸯谱乱弹

■作者 silvershark

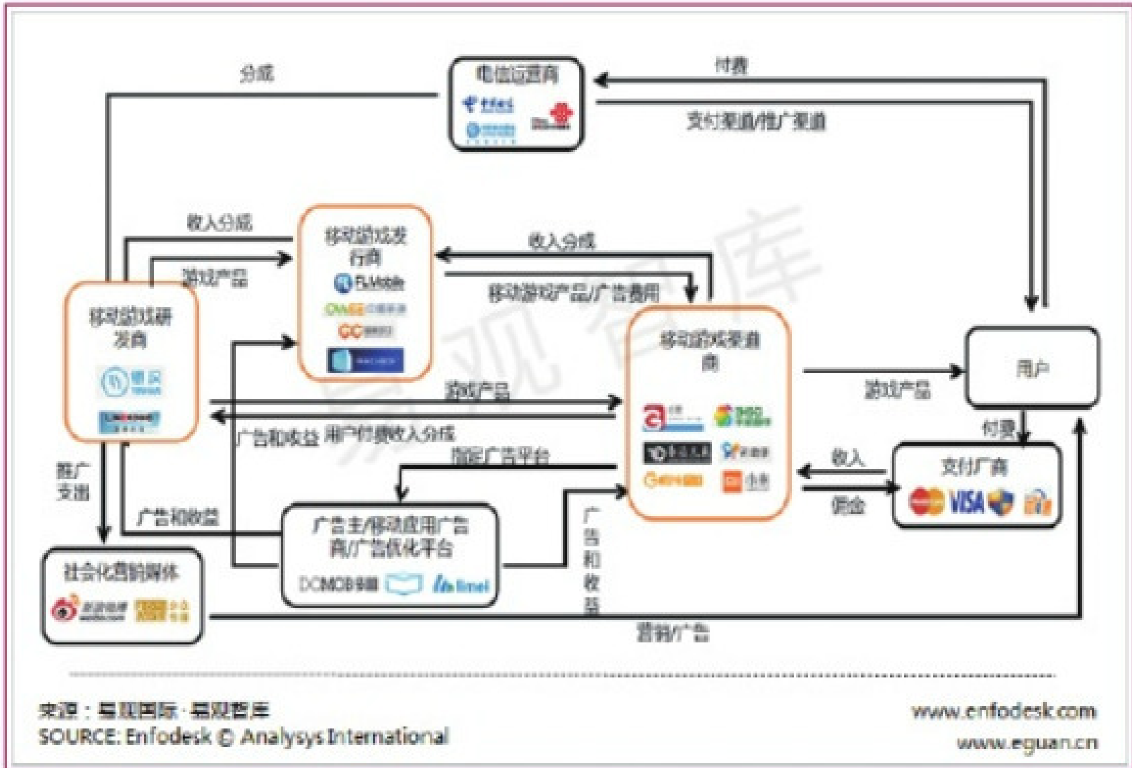
2013年以来手机游戏市场高速发展的同时也推动着产业链的日趋成熟，市场开始形成以研发、发行、渠道三者各自分工明确的产业格局。开发商、发行商、渠道商，这三者之间的关系可以类比为，开发商就是作家，发行商就是出版社，而渠道商就是书市，或者以电影产业链来类比，导演就是开发商，影视发行商就是游戏发行商，产品就像是电影，院线就是渠道，发行商的作用就是以较强资金、品牌、推广、运营能力帮CP（即开发商）通过游戏平台和渠道强推产品。



易观：2013年中国移动游戏发行商用户规模竞争格局



易观：2013年中国移动游戏全平台发行商竞争格局



笔者玩《大掌门》也快有一年了，虽然平时以做奇遇任务为主，扫荡副本为辅，目前遇到过数十位武侠人物，但可惜的是只收集到其中的14位大侠。如今突发奇想，将笔者遇到过的各路武林高手与当下手游市场上炙手可热的发行商来一个“对号入座”，称之为中国手游发行商与金庸武侠人物之鸳鸯谱配对，再进行一番乱弹盘点，岂非极好？

武林争霸，华山论剑

今年2月份，易观智库发布了《2013年Q4及全年移动游戏发行商调研报告》，报告数据显示，在2013年移动游戏全平台发行商市场份额中，中手游居首，占据17.9%的份额。触控科技、飞流游戏、乐逗游戏、昆仑游戏分别占据16.2%、13.2%、13%、11%的份额。用户规模竞争方面，乐逗以23%的市场份额居首，触控科技、游道易、热酷、中国手游分别占13.4%、12.5%、12.1%、10.4%的份额。

另外，报告还显示，截至2013年底，国内季度流水过亿元的移动游戏发行商超过5家，基本构成了中国移动游戏市场的第一阵营，这5家分别是：中手游、触控、飞流、乐逗、昆仑。它们占据了当下市场Top 5份额，正如同“射雕”时期的五绝。在金庸作品《射雕英雄传》中，有五位江湖中武功登峰造极的高手，他们是：东海桃花岛主黄药师，西域白驼山主欧阳锋，南方大理国皇帝段智兴，北方丐帮帮主洪七公，以及中央全真教掌门王重阳。江湖人誉为“东邪西毒南帝北丐中神通”。下面就让我们来看看手游发行商中的“五绝”。

中国手游——中神通王重阳

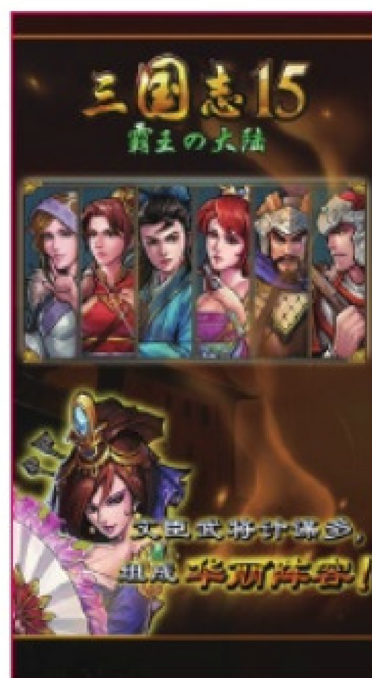




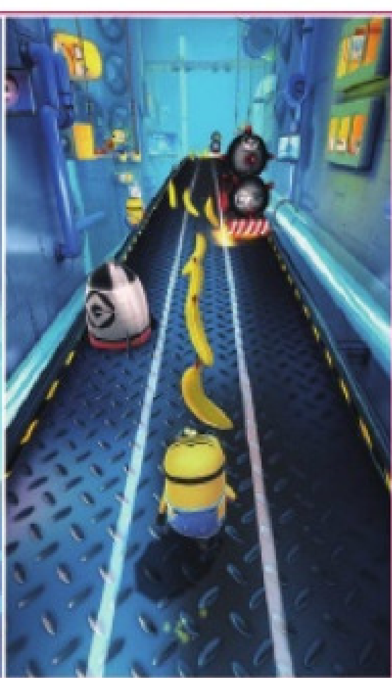
中国手游娱乐集团有限公司（CMGE，以下简称“中手游”）与“中神通”王重阳有何联系？最直观的联系莫过于他们都姓“中”，都在各自的领域排行第一。其实金庸对王重阳十分吝惜笔墨，只借他人之口零零星星写了他一点内容。我们可以了解到，王重阳是一个独步武林的奇才。华山论剑，他技压黄药师、欧阳锋、段智兴，洪七公，夺得“天下武功第一”的称号，抢到武林奇书《九阴真经》。

就跟王重阳在金庸笔下着墨甚少一样，外界对于“中手游”也并不十分了解。其实“中手游”2011年正式成立，并在2012年9月25日通过“介绍上市”的方式登陆美国纳斯达克证券交易所，成为国内首家赴美上市的手游公司。那时手游行业还处在手游风暴形成的孕育阶段，还没有真正进入后来被称为手游爆发元年的2013年。当时月流水过500万的手游依然屈指可数，甚至还有相当大比例的人仍旧看低手游。目前，“中手游”已从上市时的备受质疑，到如今稳坐行业第一把交椅的地位，成为抓住手游爆发机遇的赢家。

“中手游”集团体系庞大，母公司为第一视频集团，旗下子公司则包括武耀科技、广州盈正、深圳岚悦、上海沃勤……“中手游”在北京、上海、广州、深圳、成都均设有发行团队，可谓规模与实力都很惊人。2013年“中手游”发行21款网游，月流水千万级游戏超过6款，12月连发3款月流水过千万游戏，2014年预计发行近50款。截止目前，“中手游”月流水过千万的游戏已达到9款，包括《武侠Q传》《三国志威力加强版》《神偷奶爸：小黄人快跑》《永恒战士3》《怪兽岛》《怒斩轩辕》等，可以说是当之无愧的武林第一高手“中神通”。







一贯低调的“中手游”在2013年下半年因为陆续发布多款月流水过千万的产品而开始变得高调起来，在众人眼里更像是凭空冒出来一样。然而“中手游”高调之后，很快就陷入了争议与怀疑。事件的起因是“中手游”代理发行的《三国志15霸王の大陆》涉嫌冒充日本光荣公司《三国志》系列进行营销诈骗；此外它还一度与触控科技陷入了《捕鱼达人3》的版权纠纷，不过很快这两件事都得到了妥善处理，结果就是“中手游”与触控和解，而《三国志15》则更名为《三国志威力加强版》重新上架。

关于“中手游”甄选产品与代理发行的业务能力，在《三国志威力加强版》这款产品成功的背后有这么一个小故事可以窥一斑而知全豹。一个投资老板当初看到这款游戏是三国卡牌游戏，就当场表示三国卡牌手游完全不可能有机会，开发团队应该就地解散，向其它公司投简历。后来这款游戏被“中手游”老板看中，立即做到月流水过千万，甚至有A股公司报价6亿人民币想要收购这个10余人的团队……

触控科技——东邪黄药师





触控科技又与东邪黄药师能扯上什么样的关系呢？我们先来看看黄药师是何许人也：桃花岛派创始人兼岛主，自创兰花拂穴手、落英神剑掌、弹指神通和玉萧剑法等上乘武功；而且上通天文、下通地理，琴棋书画、无一不通，精通五行、八卦和奇门遁甲之术。可见，黄药师与其他四绝最大的不同在于他是最为博学多才的武林高手，触控科技在这一点上与黄药师最为接近。触控在今年4月份启动赴美上市的当天，CEO陈昊芝在微博上发长文宣称触控不是一家游戏公司，而是坚信触控将成为移动互联网新时代最有价值的公司！

触控之所以有足够的底气来说出这



句话，原因就在于它是全球应用最广泛游戏引擎Cocos2d-x的开发和维护者，并为来自166个国家和地区的游戏开发者提供工具和支持。触控想要的是通过构建和维护开发者生态而成为平台化公司，用陈昊芝的话来说就是触控的价值体现在于最大限度的提高开发者的效率，降低开发者的成本。因此，此次赴美上市，触控科技讲述了一个“靠开源游戏引擎Cocos2d-x搭建底层平台,通过游戏发行、广告平台和周边B2B业务变现，最后成为平台级移动互联网公司”的故事。

触控科技所谓的平台，本质上和腾讯、百度等面向用户的B2C平台有很大的区别，这更加像一个面向移动娱乐开发者的B2B平台，或者说是一个B2B2C的平台，更加接近这个定位的比较像淘宝。只是Cocos2d-x引擎目前还未能正式商业化，正处于烧钱培育阶段，但Cocos2d-x下载量超过70万次，是目前中国市场占有率最高的手游引擎，其占有率远高于同类竞争对手。

5月21日晚，因引擎平台的故事未被美国资本市场认可，触控科技目前只能被认定为纯游戏公司而估值不高，因此决定暂缓赴美IPO计划，保持招股书公开递交状态，也可以随时再次更新招股书。

触控科技除了想打造游戏引擎及开发者服务平台外，其主要收入业务是移动游戏的开发和发行，以及in-game移动在线广告。触控科技是国内最早从事移动游戏开发和运营的公司之一，产品研发重点是休闲类游戏，代表作为《捕鱼达人》系列。作为一款广受欢迎的轻度休闲游戏，《捕鱼达人》被称为“中国的《愤怒的小鸟》”。截至2013年底，累计激活量达到3.274亿；平均日活700万、平均月活3760万；全年流水达到人民币4.07亿元。据艾瑞统计，《捕鱼达人》系列是中国流水第三大的移动游戏。

在代理游戏业务方面，触控科技与迪士尼、科乐美、Gameloft等游戏开发商保持了合作关系。2013年中国流水最高的4款移动游戏，触控科技拥有其中3款的发行权，除了自家的《捕鱼达人》系列外，毫无疑问就是《我叫MT》与《时空猎人》，不过触控独家代理的《乱斗堂》是贡献收入最多的代理游戏。

在在线广告业务方面，依靠《捕鱼达人》庞大的装机量，触控科技为广告主提供的广告形式主要是in-game的banner广告、插屏广告、推荐墙广告和积分墙广告，这部分收入在初期占比超过七成，后来接入运营商计费体系以后，《捕鱼达人》成为吸金利器，游戏内购的收入大幅超越了广告。据触控称，其未来还要涉足手游周边的B2B业务，大概也是想模仿Rovio或者其合作伙伴迪士尼吧！

昆仑游戏——南帝段智兴（一灯）



段皇爷段智兴身兼“先天功”及“一阳指”两门上乘武学，功力深厚非凡，跻身“天下五绝”之列，号称“南帝”。后来段智兴遭遇异常经历打击，传位后人并出家为僧，法名“一灯”，再后来在第三次华山论剑中选出新五绝后改称“南僧”。



正如段智兴由“南帝”向“一灯”再向“南僧”陆续转型一样，昆仑游戏也先后因为业务拓展而“转型”。昆仑游戏2008年成立，最初以页游起家，代表作如自研的《三国风云》《千军破》《绝代双骄》等。昆仑游戏先后在韩国和欧美等地成立分公司，大力开拓日韩、欧美等海外市场以及繁体市场，成绩十分优异。

昆仑游戏并不满足于只做页游，曾大力拓展端游业务线，运营了《圣境传说》《仙境传说》等游戏，即将代理韩国大作TERA。不过相比于早已被巨头把持、格局难以撼动的端游业务，昆仑游戏在手游方面的转型更为成功，以至于让外界逐渐忽略了昆仑游戏的页游与端游业务。

得益于页游海外市场打下的基础，昆仑游戏在全球多个国家和地区发行了数款手机游戏产品，包括《英雄战魂》《君王2》《神曲》等，成绩斐然，海外市场占据其营收的重点。在海外的移动游戏取得了较高的市场占有率之后，昆仑游戏转而进军国内手游市场，在2013年下半年突然发力，以《武侠Q传》《仙变》《西游记》的连续成功奠定了在国内手游发行的地位，一举进入了国内手游发行商的第一阵营。

目前，昆仑游戏是中国移动游戏市场中全球化业务最高的厂商，已经初步完成全球发行网络布局。今年2月份，昆仑游戏发布了10亿元推进手游发行计划，意在2014年，在全球范围内持续引入和发行精品手游，丰富产品线，巩固其在手游发行市场的领先地位。





乐逗游戏——西毒欧阳锋





西毒欧阳锋是五绝中惟一的反派角色，因为金庸的感情倾向，他被写成了一个凶恶歹毒的人物，但这位白驼山主的所作所为，实在令人爱恨交加。欧阳锋的善恶是非姑且不论，他的武功的确很了不起，令人不能不佩服。欧阳锋的蛤蟆功委实厉害，后来逆练《九阴真经》而在第二次华山论剑夺得天下第一。

与其卓绝武功相比，欧阳锋擅长用毒与养蛇的绝活更令人叫绝，尤其是能驱万蛇为阵，并行走千里。这就好比乐逗游戏最擅长的是代理海外精品单机休闲游戏，并引进国内。凭借《地铁跑酷》《姜饼人酷跑》《神庙逃亡》《水果忍者》等多款海外精品游戏，乐逗游戏已抢占近四分之一中国用户，雄踞用户规模榜单之首。

乐逗游戏旗下产品数量众多，海外研发厂商资源较为丰富，在国内市场中拥有较高的用户基础，曾是《愤怒的小鸟》《水果忍者》代理商。它们当年曾是手机装机必备的游戏类应用，而后来的《神庙逃亡》系列更是在全球拥有数以亿计的用户，引进国内后还先后与“牙买加闪电”博尔特以及光线传媒的当家花旦柳岩合作，将他们的虚拟形象植入游戏。这些拥有巨大用户量的单机产品，先后做到了月流水千万的规模，证明了优秀的单机游戏产品依然可以很赚钱。

2014年手机网游是乐逗游戏发行重点，乐逗游戏的策略是先从单机休闲类产品入手，逐步打造一个聚合产品与用户的移动游戏平台，再设法将规模巨大的单机休闲用户转化为重度手游用户，这种从单机休闲类产品市场切入到重度手游市场的方式有点类似当初触控科技从《捕鱼达人》入手的做法，有所区别的是触控靠自研，而乐逗全部靠代理。

目前，乐逗游戏已经发布的3D武侠MMORPG手游《三剑豪》取得了不错的成绩，并且传出下一款中重度手游产品是卡牌类游戏《天降》。对于乐逗游戏而言，如果说海外精品单机休闲游戏类似于欧阳锋的毒物的话，那么MMORPG可以看作是蛤蟆功，而目前在手机平台上最为火爆的卡牌类型就是欧阳锋一直苦苦追寻的《九阴真经》。





飞流九天——北丐洪七公





洪七公为丐帮帮主，为人正义且机智，生性贪吃，曾经因贪吃误事，自断其右手食指，故也称“九指神丐”，无论黑白两道都十分敬重他。洪七公的独门武学为“打狗棒法”及“降龙十八掌”。在大众读者的眼里，洪七公除了武艺高强外，其最为鲜明的个性就是贪吃，用今天的话来说就是一个“吃货”。吃乃人之天性，但一个名副其实的吃货，首先得对美食有一种独特的向往、追求，只有有品位的美食爱好者或美食家才够得上称为吃货。

飞流正是这样的一个在移动游戏领域里名副其实的吃货，在飞流官网的公司介绍页面里，就可以看到飞流自从涉足手游发行业务以来所取得的成绩，其中有8款手游经飞流发行后进入App Store畅销榜前20，并有4款进入前10名。这些数字说明飞流所发行的产品正是有品质的优质产品，好比吃货美食家对于美食的追求那般。比如今年，时值世界杯将要来临之际，飞流向外界宣布重金代理日本移动社交游戏巨匠Gumi开发，获得巴西世界杯官方授权的手游《冠军11人》。

飞流九天取自李白诗句“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”之意，据报道，飞流的每个办公室和会议室都是以瀑布来命名的。其实“飞流”二字主要是表现了下载的速度感，因为飞流曾依靠“飞流下载”这款专为手机用户量身定制的手机应用下载软件，以其丰富的娱乐内容、极速下载体验，俘获了千万手机用户的心。如今，飞流将自己定位为全球移动游戏发行与运营服务商，为此飞流特地将代理发行精品游戏的资金，从年初宣布的5亿升级为20亿。签约资金的升级，其中一个重要目的就是支持飞流在海外的扩张。

飞流的合作伙伴包括腾讯、百度、完美世界、上海慕和、火溶科技、锐德、天津象形、乐卓科技等，尤其是腾讯曾将两款产品交由飞流发行，一款是2012年发行的《QQ御剑：飞流至尊版》iOS版本，当时的腾讯还未在手游领域发力，而《全民斗三国》则是在腾讯手游碾压市场的情况下让飞流发行的。同样，端游巨头完美世界旗下最为成功的手游《神雕侠侣》也让飞流发行了一个国际版的iOS版本，可见飞流的发行实力着实不俗，就连巨头也不惜放下身段与之合作。

飞流极为注重泛娱乐化的跨界营销，而且一向是多元化深入的合作，比如最近由飞流独代的《我去西游》请来四位优酷男神女神集体代言，并推出联合



优酷自制的《我去西游》同名动漫，此前的《啪啪三国》iOS版本，请到了宅男女神张馨予来为游戏代言，而名模周韦彤为《全民斗三国》拍摄创意海报，更早前发行的《龙之召唤》开发商则得到《我是歌手》的歌王羽泉组合的投资，游戏营销合作方面也得到羽泉的跨界相助。

五绝争锋，11侠闹海

以上就是在2013年全平台中占据了至少11%市场份额的5家发行商，它们正像“射雕”时期的“天下五绝”一样，共同构成了移动游戏发行商的第一阵营。当然，他们之间也跟五绝一样，一方面竞争“天下第一”的名号以及《九阴真经》，但在必要时也相互合作，比如中手游曾携手昆仑游戏分别发布《武侠Q传》的安卓版与iOS版，还曾联合飞流发布《龙之召唤》的安卓版与iOS版等。

然而，国内手游市场上的发行商远不止以上这5家。金庸在小说《神雕侠侣》最后描写众人在第三次“华山论剑”中选出了新的“天下五绝”，分别是东邪黄药师、西狂杨过、南僧一灯、北侠郭靖、中顽童周伯通。同时，在“射雕”三部曲中还有大量的绝顶武林高手，加上《天龙八部》里的萧峰是洪七公的丐帮前辈，因此在五色之外还可以再来一次排号入座。

蜂巢游戏——神雕大侠杨过





杨过作为《神雕侠侣》的主角，其武功路数甚杂，但真正成为绝顶高手始于遇上神雕。他在在神雕指引下习得已故前辈“剑魔”独孤求败的内功修炼方法和剑法，后来还悟出了黯然销魂掌。神雕之于杨过，正如《大掌门》之于蜂巢游戏，蜂巢游戏虽然从功能机时代便涉足手游业务，但直到遇上《大掌门》这款产品，才确立了它的业内一线地位。



蜂巢游戏是由北纬通信旗下手机游戏事业部打造的自有游戏品牌，因为取得2012年最热卡牌手游《大掌门》安卓版的独家代理权，蜂巢游戏成为那年最成功的发行商之一。但其后蜂巢游戏并不像其它一线发行商那般动作频繁，在2013年唯一可圈可点的表现就是发行了另一款卡牌手游《妖姬三国》，其它的手游并未有亮眼表现，反而传出原CEO王巍离职创业的消息。

不久前，笔者看到蜂巢游戏竟将自主研发的一款手游《诸神之怒》独代给其它发行商，一度怀疑蜂巢游戏是否想从发行商彻底转做CP。结果没多久又传来一个重磅消息，就是蜂巢游戏拿下EA旗下子公司宝开（Popcap）的新作《植物大战僵尸：全明星》的大陆地区独代权，而港澳台地区的代理权则由昆仑游戏获得。蜂巢游戏还宣称将和EA合作卡牌游戏，看来蜂巢游戏在渡过了相对平静的2013年后又要再度发力了，只是不知能否能像杨过那样悟出威力惊人的黯然销魂掌。

热酷——老顽童周伯通





周伯通号称老顽童，在于他年纪虽大但童心未泯，是郭靖，杨过等人的忘年之交。如果说《大掌门》成就了蜂巢游戏地位的话，那么热酷也是背后的受益者。热酷作为《大掌门》开发商玩蟹科技的投资者，因玩蟹科技被掌趣科技全资收购而退出，但也收获颇丰。可以说，《大掌门》的成功，让蜂巢、热酷、掌趣这三家发行商或多或少存在一些关联，这其中的关系不亚于杨过、周伯通、小龙女的特殊关系。

热酷以社交游戏的研发起家，但真正让热酷转型为一线手游发行商的契机是《找你妹》的爆红。《找你妹》这一品牌火了之后，在今年初曾引发一段沸沸扬扬的知识产权之争，事件最终以和解而告终，结果《找你妹》版权归开发商云中游所有，发行商热酷游戏将获得《找你妹》全版本、全渠道为期10年的发行权。



周伯通精通双手互搏之术，而热酷自然也不会只有《找你妹》这款明星产品，作为玩蟹的投资者，虽然《大掌门》让蜂巢代理了，但热酷却拿到了《大掌门》的同门师弟，换皮版的《忍将》独家发行权，这是一款以《火影忍者》和《死神》为题材的卡牌手机游戏，成绩虽没有《大掌门》那么亮眼，但表现亦是不俗。

掌趣科技——小龙女





小龙女18岁那年破戒收了古墓派第一位男弟子杨过为徒，几经波折与杨过互生情愫，感情之路劫难重重、几度生死，其间跨越一十六年方成为扬名天下的“神雕侠侣”。上文中提到蜂巢游戏依靠《大掌门》成就了杨过般的地位，那么作为全资收购《大掌门》开发商玩蟹科技的掌趣，无疑相当于“恩师”小龙女。

掌趣科技自2012年上市以来，一直致力于游戏全产业链整合，在自研、代理、国

内外发行及IP版权方面均有布局，2013年掌趣全资收购了知名手游厂商玩蟹及上游，2014年初注资国内发行平台筑巢，近期又注资了影视公司欢瑞世纪，在整合影视游戏资源的同时间接获得游戏研发所需的优质IP资源。

目前，掌趣以资源整合的集团优势，在海内外强势引进知名IP，获得IP后再分配至下属优势团队做研发与发行。最近传出掌趣将与日本SNK公司展开合作，获得其知名游戏《拳皇98 终极对决》的手机游戏改编权，并将此次“拳皇”的改编交与开发过著名卡牌手游《大掌门》的玩蟹公司，充分体现了掌趣投资并购的企业协同效应。

云游游——峨嵋创派祖师郭襄





MMOFUN（云游游）是一家相对低调的发行商，低调到平时极少有人能够想起，正如峨嵋派那样，世人往往只认少林武当为武林泰斗，很少会立刻想到峨嵋，盖因峨嵋地处西南，全派上下皆为女弟子。但峨嵋派的开山祖师郭襄的来头可不小，作为郭靖之女，又得到觉远大师圆寂前所传的部分《九阳真经》经文，最终创立了峨嵋派。

目前，云游游已和国内外多家知名游戏研发商合作，发行的游戏包括《神将传奇OL》《怪物X联盟》《猎神OL》《众神录》和《魂斗士》等。其中萌宠对战类手游《怪物X联盟》在国内上线后仅两个月月收入即破千万，其后在韩国手游市场也迅速爆红，更一度冲进T-Store(SK电信开放的韩国第一个手机应用商店) 游戏总榜第一名。这款宠物游戏已在全球化进程中迈出了成功的第一步，其地位就相当于郭襄亲传的峨嵋派镇派之宝倚天剑。



游道易——明教教主张无忌





明教源出波斯，本名摩尼教，于唐朝传入中土，到元末时期，六大门派围攻光明顶歼灭明教，后有张无忌解围，当上教主。而被奉为镇教之宝的乾坤大挪移，也源自波斯拜火教。而游道易最为擅长的，就是手游领域的“乾坤大挪移”心法，即帮助国外开发商通过本地化更好地进入中国市场。这是因为在欧美只有iOS和Google Play两大应用商店，而在中国有大量独立第三方应用商店，因此中国手游市场比国外市场要复杂得多。

游道易进行本地化的措施不仅是打造适合中国口味的游戏音乐和美术，甚至还会进入游戏底层代码，根据本地玩家口味改变游戏风格和角色。如《滑雪大冒险》就是游道易进行本土化最成功的一个例子。《滑雪大冒险》经过游道易的深度本地化后，增加了许多国内玩家熟知的元素：雪人变成了熊猫，驯鹿变成了羊驼，企鹅变成了中国乌龟，游道易还为“小摔哥”创作了全新的熊猫和兵马俑装扮。

此外，游道易还成功地引进大量其它国外产品，发行了《割绳子2》《割绳子玩穿越》《超级蹦蹦蹦》《汽车小镇》等单机休闲游戏。最近，跟乐逗游戏一样，游道易也开始从单机休闲游戏市场转而进军网游市场，发布了《地狱之门》这款糅合了即时战略、集换式卡牌、角色扮演三重元素融合的重度游戏。



蓝港在线——段誉





段誉生性不喜习武，后来成为绝顶高手，一切都是机缘巧合，无论是凌波微步，还是北冥神功，都是无意中学来的，失传已久的大理段氏至高无上的神功“六脉神剑”也是如此。蓝港在经过凌波微步式的端游与北冥神功般的页游历练后，在手游领域正在酝酿自己的“六脉神剑”。

蓝港在线成立于2007年，最初做的都是端游业务，推出过《西游记》《佣兵天下》等产品，不过市场表现一般，后来尝试页游，《火影世界》一度很火，不过由于版权问题，以及蓝港彻底转型手游等原因而停运。蓝港是从端游转型手游最为彻底的公司，曾将所有在研端游项目全部砍掉，页游也跟着放弃，结果换来了业内瞩目的2D横版格斗《王者之剑》，3D角色扮演《苍穹之剑》和3D动作卡牌《神之刃》这三款成功产品，也就是号称“蓝港三剑”的动作类手游。

在蓝港三剑取得成功后，蓝港就对外宣称要发力手游发行业务，签下了“虚幻3引擎”开发的手机网游《塔防群英传》，这被视为蓝港的“第四剑”。但蓝港很早就进行更多其它类型手游的布局，正手握着一些热门IP，比如《甄嬛传》

《十万个冷笑话》等，所以未来还将会有第五把、第六把剑，共同组成蓝港的“六脉神剑”。



乐动卓越——虚竹





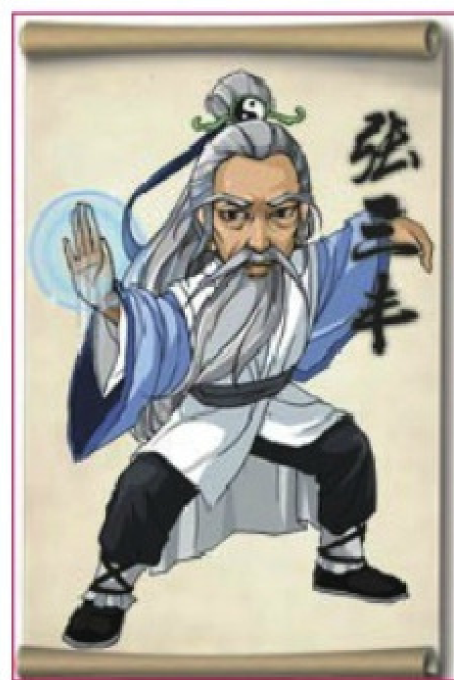
虚竹本是少林寺内的无名小僧，但他的命运因为一次下山而彻底改变。先是误打误撞破解了珍珑棋局，然后因缘巧合成为逍遥派掌门，接着又成为灵鹫宫宫主，再后来找到了梦姑而成为西夏国驸马。跟虚竹独一无二的经历一样。乐动卓越的发家也是一种巧合，已成为一次传奇。在2013年最火的卡牌游戏《我叫MT》成功之前，乐动卓越推出了多达7款手机游戏，其中《黄金矿工》还被腾讯代理，但这7款手游全部失败，甚至差点导致公司连工资都发不出去面临倒闭。乐动卓越在成功之前的失败历史，说明了移动游戏的高风险。

通过《我叫MT》乐动卓越积累了运营经验，而且和国内渠道形成熟悉且良好的合作关系，已初步具备了作为代理发行商的条件，因此去年下半年开始它便启动手游代理发行业务。同时根据报道，乐动卓越每年只会代理3到5款精品，单款产品代理金不低于1000万。至截稿，除了自研的《我叫MT》与《佣兵天下》外，乐动卓越仍只代理发行了一款策略塔防游戏——《我的部落：史诗英雄》。



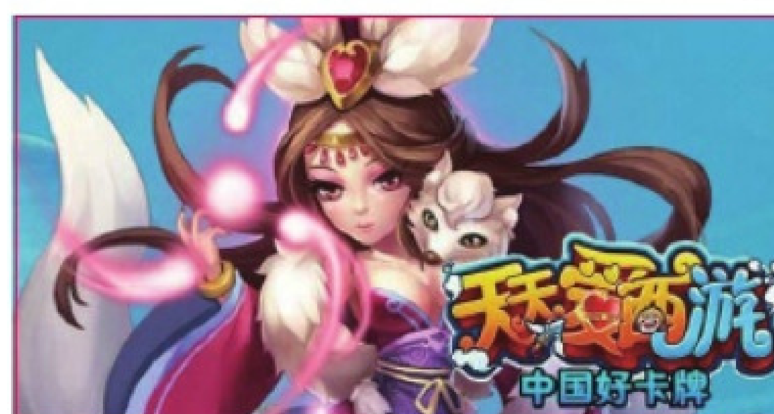
猎豹移动（原金山网络）——武当创派祖师张三丰





5月8日，猎豹移动在纽交所挂牌上市，虽然其核心产品是移动安全产品与猎豹浏览器，但主要的商业模式却是广告＋手游发行。借助于猎豹浏览器及其它手机安全产品庞大的市场份额，猎豹移动迅速成为发行商中实力不容小觑的新贵。这就好比武学奇才张三丰，以他年幼时所记的《九阳真经》一部分经文为基础，创建了武当派，手着《仙家易筋经》，脱胎于少林派的《易筋经》，成为了一代武学宗师、绝顶高手兼武学泰山北斗，享有崇高地位。

2013年第4季度，猎豹移动携独代手游《天天爱西游》杀入iOS游戏市场，结合自身移动端App，如电池医生、猎豹浏览器、清理大师、手机毒霸等移动产品的用户基础，充分利用自身在用户导入方面的先天优势，并配合外部资源，在《天天爱西游》上线当日，即进入App Store免费榜前5，并长期稳居畅销榜前20名。今年以来，猎豹移动曾将一款上线已有大半年之久的MMORPG《逆天仙魔录》改名为《天外飞仙OL》重新发行，取得了免费榜第2的好成绩，后来发布的《天天爱萌仙》《铁血战神》也表现不俗，发行实力可见一斑。



陌陌科技——古墓创派祖师林朝英



就在猎豹移动成功登陆纽交所之际，又传出陌陌计划年内赴美上市。其实在手游方面，陌陌与猎豹移动一样，均属于自有用户平台发力手游发行业务来变现，但是如果说猎豹移动是张三丰创立可以比肩少林的武当派的话，那么以“约炮神器”之名而起家的陌陌就好比是林朝英创立的古墓派。

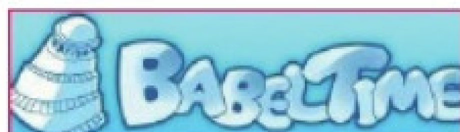


据悉，截至今年4月，陌陌的注册用户突破1.2亿，日活跃用户为1900万。陌陌能够获得过亿规模的用户量，是因为抓住了微信在私密社交上的“漏洞”。用户规模超过6亿的微信游戏中心目前已成为国内最为强大的手游平台，因此陌陌走上手游平台之路也是水到渠成之事。

陌陌最初以消除类手游《陌陌泡泡兔》试水手游发行业务，取得不错效果后又与久游网合作，发行了《陌陌劲舞团》。《陌陌劲舞团》上线之初，仅几个小时即赶超了微信手游《全民英雄》，最后仅次于“12306火车票”应用，位居免费总榜第2位，并曾因涌入过多用户而导致服务器关闭，这足以证明了陌陌手游发行能力的强势。其后陌陌又相继成功发布了策略塔防类手游《陌陌争霸》、棋牌类《炸弹斗地主》，最近又传出即将要发行卡牌手游《星座女神》，可以看到现在的陌陌就是要走一个小微信平台的路线，各种不同类型的手游组合搭配发行。



中清龙图/巴别时代——郭靖/黄蓉



中清龙图与巴别时代其实并无业务上的瓜葛，之所以在这里放在一起说，是因为它们有一些共性，比如都是从页游CP切入手游发行领域，而且它们也是至今为止真正推出了超越《我叫MT》卡牌产品的发行商，只是中清龙图是依靠代理的《刀塔传奇》，而巴别时代依靠的是自主研发的《放开那三国》。

《刀塔传奇》走的是DotA题材的硬派动作卡牌路线，而《放开那三国》走的则是三国题材的Q版超萌路线。这两者正因为有诸多的特点，因此好比郭靖夫妇的关系，可谓是绝配，至于这两位大侠的事迹以及特长，就不必多加详述了。

从发行商的角度来说，这两家都是今年的新锐，但他们都取得了极大的成功，首要因素是强势产品的成功。如果说《逆转三国》《大掌门》等开启了卡牌游戏启蒙阶段的话，那么《我叫MT》《魔卡幻想》等就让游戏进入普及阶段，而《放开那三国》是在《我叫MT》的基础上加入了诸如武将羁绊系统等微创新玩法以及追求极致用户体验与华丽美术表现而取得成功，但《刀塔传奇》是以动作卡牌的特色定位让卡牌游戏进入全面革新时代，突破了卡牌游戏以往一贯采用的纯自动战斗模式的局限，从这一点意义来说其地位堪比郭靖的《武穆遗书》，它正是令屠龙刀拥有可以号令天下能力之源泉。





37游戏、游族网络——萧峰






萧峰天生异禀，实是练武奇才，师从玄苦大师和汪剑通，但却青出于蓝，远远胜过了两位师父，任何一招平平无奇的招数到了他手中，自然而然发出巨大无比的威力。熟识他的人都说这等武学天赋实是与生俱来，非靠传授与苦学所能获致，或许只能解释为萧峰自打娘胎起便继承了其父萧远山的武学天赋。

由于页游一直被看作是端游向手游的过渡，尤其是国内安卓渠道的状况与页游联运平台较为相似，因此页游企业转型手游发行商也可以继承页游方面积累的“武学天赋”。在这方面，页游发行商或研发商转型成为手游发行商最为典型的当属37游戏与游族网络。

3月份，37wan更名为37游戏，并以210万美元拿下37.com域名。37游戏以页游运营起家，已成为国际化的综合游戏平台。页游之后，37游戏开始拓展手游业务，2014年37游戏将投入15亿元在手游业务上，计划每年发行超过30款手游产品，发行30款普通产品及8款重量级产品。

在连续推出《一代宗师》手游版、《萌江湖》《四大萌捕》等手游站稳脚跟后，今年3月，游族网络正式公开了“+U计划”，宣布启动20亿“+U”基金助力手游发行业务。“+U计划”意即为梦想加油，吸引优秀的团队和人才利用游族平台的资源打造更好的产品，并借助资本力量推动游族发行业务的进展，游族的发行布局渐渐显现出来。



2014华山论剑，谁主武林

可以说手游发行不是谁都能玩得来的，2013年或许还有很多中小发行商，但随着市场费用的水涨船高，手游发行已经变成了一个烧钱的过程，没有过亿的资金与足够的资源都很难玩得起来，正如没有绝世武功者没有资格华山论剑。总结以上的盘点，目前手游发行商可以归纳为以下几类。

1、功能机时代延伸过来的发行商。诸如中国手游、飞流、掌趣、蜂巢。

2、页游、社交游戏、端游公司平移。比如昆仑万维、热酷。

3、智能机时代新成立的发行商。如乐逗、云游游。

4、手游开发商转型而来的发行商。如触控科技、乐动卓越、蓝港在线等。

5、早已赚到大钱的页游平台和端游公司，砸下重金要开搞手游业务，除了研发线之外，发行更是这些公司的重点，比如游族、巨人等。

6、自有用户公司通过手游变现。这其中以UC、百度、91、金山为代表，更有陌陌这样的社交平台也加入战局。

2014年，渠道商格局已定，这是发行商争夺霸权的一年，战火正在蔓延，你，找到自己的阵营了吗？

回首ChinaJoy十年成长路
打造缤纷游戏盛宴

每逢7月酷夏，便到了玩家们集体狂欢的日子，也是海内外厂商展示新作的时候，一年一度的ChinaJoy游戏盛宴盛大开启。CJ全称“中国国际数码互动娱乐展览会”，是继美国E3展、日本东京电玩展之后的第3个互动娱乐大型展会，一直伴随着中国游戏行业成长。



从2004年1月成功举办的首届展会开始，CJ至今走到了第十二个年头。每年的CJ展会都成为国内游戏业界的一场盛宴，场面异常火爆，吸引着国内外众多游戏厂商和游戏爱好者的参与。经典的游戏舞台、丰富的游戏周边产品和火爆的游戏试玩场面一直是CJ展会必不可少的要素。如果说十年是一个周期，那么今年就是新的起点。从某种意义上来说，CJ是中国游戏行业发展的一面镜子，透视着国内游戏产业的蓬勃发展。2014年第12届CJ即将拉开序幕，回首CJ十年成长之路，见证中国网游行业的发展历程。

2004年1月（第一届）首开先河，初出茅庐

在2004年，中国网游市场起步并初具规模，但当时的中国还没有一个权威的游戏展会。那年春天，CJ出现了，开创了中国游戏产业的先河。

2004年10月（第二届）寡头驾到，Showgirl 走红

如果说首届CJ只是一次努力的尝试的话，那么第二届CJ就是吸取经验教训之后的成长。这一届展会的地点有所变更，永久落户于上海浦东新国际博览中心。

2005年7月（第三届）展台升级，Cosplay 盛宴



经过前两届的积淀与历练，第三届CJ迎来了一个发展巅峰，无论是从场地规模还是参展游戏数量上都有了大幅度的提高。正是本次展会的成功举办，让CJ一跃成为世界第三大游戏展会。

2006年7月（第四届）大作登场，顶级制作人云集

2006年CJ展览会开始大力扩大展会影响力，众多大作纷纷亮相，PS3正式在第四届CJ亮相。微软公司的高层此次展会为广大中国玩家带来了XBox360的详细介绍，英特尔等其他家公司也都有新品宣布。

2007年7月（第五届）丰富展台，全民时代

经过积累和发展，CJ在国内外游戏产业树立了良好的品牌形象，成功地打造出一个涵盖产业领域、多重交流渠道的平台。第五届CJ首次将展期延长至4天，观众数量突飞猛进，这次展会也正式宣告了CJ全民时代的到来。

2008年7月（第六届）弘扬奥运精神，再创产业辉煌

2008年的展出日程从4天改回3天，国内展品首次超过国外，参展产品涵盖了网络游戏、PC游戏、电视游戏、手机游戏、街机游戏、掌机游戏等各类游戏产品。展会还特别加强了“B2B商务洽谈区”的展示功能，有多家国内外游戏企业的合作项目和新产品将在此进行发布。

2009年7月（第七届）市场竞争加剧，营销与推广成为主流

这一年网易与九城的《魔兽世界》代理权之争落幕，网易与暴雪联合出展，这一年高峰论坛九城总裁陈晓薇以哽咽声音痛斥行业恶性竞争，也是这一年中国网络游戏产业十年高峰对话召开，回顾网游产业十年发展历程。

2010年7月（第八届）参展标新立异，showgirl人海战术

第八届CJ以“与世博同行，共创美好生活”为主题，并特别加强了“B2B商务洽谈区”的展示功能，有多家国内外游戏企业的合作项目和新产品将在此进行发布。此外，厂商争相爆料新游作品，基本每家都有新游公布，全力比拼数量比拼质量。

2011年7月（第九届）中外齐上阵，Cosplay产业化

本届CJ的亮点和宣传都集中在游戏，电子竞技也越来越受到重视，虽然CJ从第一届开始每年都在现场进行电竞比赛，但本届CJ邀请到了中国电竞旗帜性人物SKY登场献艺。

2012年7月（第十届）超大机器人进展，互动体验多

迎来了十岁生日的CJ，规模达到了历届之最。现场有各种超大屏幕超高模型将展台装点得如同游戏中的梦幻世界，为了营造气氛，展商甚至把汽车和超大机器人模型也搬到了现场。

2013年7月（第十一届）境外企业组团参展，高峰论坛开启创新模式

此次展会是CJ连续第三年独立设立BTB综合商务洽谈区，参展厂商较去年扩大1.5倍。CJ的BTOB商务功能彰显无余。至此CJ成功完成了BTB全球第一游戏商务平台的搭建，同时改变了之前CJ仅为BTC展会的定位。

雄关漫漫真如铁，而今迈步从头越。2014 CJ时尚狂欢再启航，让我们静待她的绽放！

日式剧情+欧美战斗 《最终幻想14》新国服揭幕



由史克威尔艾尼克斯（SE）制作的日式RPG“最终幻想”（FF）系列可谓大名鼎鼎，无论是FF7中爱丽丝离别人世的伤感，还是FF10中泰达与尤娜的生死之恋，抑或是系列第一部网游版FF11的多职业配合副本战斗，都是足以让业界兴奋数月的饕餮盛宴。

作为日本最成功的网游FF11的继任者，SE自然对FF14寄以厚望。但第一版FF14节奏拖沓，几乎没法单练，且画面技术陈旧，很多玩家宁愿回去玩FF11。于是SE果断决定将初版游戏砍掉，由社内的欧美网游“老鸟”吉田直树接任开发工作。他集中了400人以上的开发力量，利用全新引擎将画面、界面设计和游戏操作完全重制，全新的FF14 2.0版“幻境重生”得以诞生——这也就是我们今天看到的这个FF14。

FF14在日本经历了涅槃重生，今年4月，新版国服也终于到来，艾欧泽亚世界的大门终于向国人开放。来看看新国服焕然一新的面貌吧。

网游中最卓越的音画表现力

新生的FF14采用次世代基准的Luminous（夜光）引擎开发。这个引擎是SE的秘密武器，由SE的技术总监——CTO桥本善久主持设计，全面对应DirectX11标准，提供了PS4级别的次世代游戏开发全套方案，并针对网游的特点进行优化，能在实现诸多华丽特效的同时保持多人同屏的流畅度。不过缺点也很明显，那就是不支持Windows XP这种DX9时期的操作系统。

拜夜光引擎的强大功能所赐，游戏的实际画面表现力远远超过同类网游，动态的光照技术让整个艾欧泽亚世界都熠熠生辉。城市设施干净漂亮，建筑风格极具想象力，角色建模细致入微，技能特效华丽，远景丰富，占据整个屏幕的大型怪物震慑力极强，表现力比起PS4上的单机游戏也不落下风。

值得关注的是，FF14中不仅有昼夜更替，还有晴雨变化。黄昏时分，远眺秋水共长天一色。淫雨霏霏，树林间又多几分葱郁，世界生机勃勃，实在妙不可言。

主线任务是贯穿整个游戏的主旋律，其中不光有与单机版相比也不逊色的剧情对话，更有优秀的动作演出与配音，有时甚至还有大段的CG动画来加强剧情表现力——SE有世界上最优秀的CG团队，他们从来不吝惜对CG动画的使用。可以说，在满级之前，你都可以把FF14当成一个单机游戏来玩，以一名冒险者的身份体验国家间的合纵连横、角色们的爱恨情仇。

音乐从来都是FF系列的卖点之一，这次由水田直志领衔制作的游戏音乐也没有让我们失望。不光是每个主城、每段主线剧情有自己的音乐，战斗的时候也有战斗音乐用于烘托紧张气氛，Boss战的旋律节拍更加紧迫，让人不禁打起十二分精神抵御强敌。而骑上陆行鸟后，整个世界都会荡漾在欢快的旋律中……这些经典音乐都被收录到了以演奏历代FF曲目为乐趣的3DS游戏《最终幻想——节奏剧场》中。

魔武双修，丰富至极的任务与职业系统

在蔚蓝大海的围绕下，三大洲的最西端环抱着被众神所祝福，由英雄所缔造的国度艾欧泽亚，这里就是FF14中冒险者们的舞台。游戏中共有5个种族，3座主城。出生地只与玩家初始选择的职业有关。剑术师、格斗家、咒术师的出生地在沙之城，秘术师、斧术师将会诞生在森之城，而海之城则会成为弓箭手、枪术师、幻术师的摇篮。职业主要分为3大类，战斗职业，魔法职业，以及用于赚钱的生活职业。

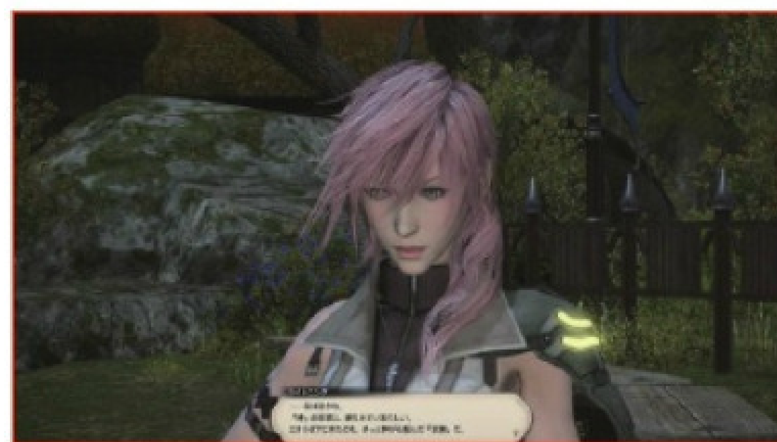
看到这里，您一定默默在心里想好了自己要练的职业了吧。其实您大可不必这么早决定，因为在FF14里，一个人物是可以学习到所有职业的，而且可以随时在人物界面进行切换。法师可以瞬间变成拿剑持盾的武士，弓箭手也可以摇身一变使出一手漂亮的回复术。学习特定的职业需要去规定的国家，比如咒术师就只能在沙之城学习。而通过修炼基本职业就可以组合成高级职业。比如玩家将咒术师修炼到30级，格斗家修炼到15级，就可以组合成高级职业黑魔



■除世界观是沿袭关系外，新旧两版FF14差距极大。在画面、操作、游玩方式上都不同。您就当旧版是段“黑历史”吧



■FF14的玩法更像欧美游戏，不过游戏也有优秀的主线剧情和庞大的可探索世界，满级前即使是当单机《最终幻想》玩也没问题



■虽然每代FF的剧情都是独立的，不过系列标志飞空艇、陆行鸟、莫古力和雷霆这样的经典人物都会出现

导士。在后期的大型副本中，只依靠低级职业可未必行得通。

就像之前介绍的一样，游戏中有一个主线任务。主线任务可以引领玩家游历城市和周边地区，熟悉怪物构成，引导你了解技能和药品的使用，学会组队打副本，并取得飞空艇船票去其他国家探险……主线任务每一步的经验值都得到了精确的计算，理论上只做主线任务也可以顺畅升级，不过想要华丽的装备，也可以考虑多做些支线任务。

支线任务的种类有很多，职业任务是其中最重要的，因为这和职业专属装备及技能挂钩，推荐满足等级立即去做；头上带叹号的NPC会提供一些跑腿、杀怪的普通支线任务，带领玩家细致探索每个区域；理符任务可以反复领取，还可以调节任务难度以获得更多金钱和经验奖励；临危受命（FATE）任务会在路上随机出现，需要几十人合作一同击败强大的野外敌人，奖励也颇为丰厚。只要打开游戏中的“推荐任务”菜单，系统就会显示当前地区所有值得做的任务，不必担心被淹没在浩瀚的任务海中。不过游戏现在有一点稍显不足，那就是虽然有任务地点提示，但玩家需要通过点击地图来确定位置。由于FF14中的地图被分为一块一块的，因此做跨地图任务的时候很难一次找到前进路线，需要摸索一段时间。

玩家在赶路的时候也可以利用各种各样的交通工具。地区内的交通有陆行鸟网络和渡轮，飞空艇则是国家交流的利器。每到一个新地方，只要触摸当地的巨型水晶，以后就可以利用“传送”魔法再次回到这里，只需要花费一点金币。此外，到了20级玩家就可以拥有属于自己的坐骑“陆行鸟”，享受在大平原上自由奔驰的感觉。

键盘加手柄，世界任我行

由于FF系列有浓郁的游戏主机情结，因此游戏同时支持手柄和键盘两种操作方式，并且可以同时使用！这也就是说，玩家完全可以用手柄跑路，然后放下手柄用键盘打字，甚至可以一手鼠标一手手柄，或者两名玩家同时控制一个角色！普通的XBOX360手柄即可被完美识别。

游戏针对键盘和手柄两种操作方式各有一套UI界面，设计由松野泰己的老搭档，《皇家骑士团》系列的功勋元老皆川裕史亲自操刀，既有传统日式游戏的风韵，又结合了欧美网游的特点。键盘UI的技能栏被设计成一排一排，与流行的PC网游很相似，各种图标排列有序，美观大方，一目了然。手柄UI则别出心裁地设计成了与手柄按钮相对应的菱形，通过两个肩部按钮的切换，玩家可以同时使用16个技能。手柄操作在移动时挺有优势，动作感也要强得多，但战斗时键位明显不够（想想玩《魔兽世界》16个键够吗），而且锁定敌人和队友的操作也并不方便，在需要“奶”住MT的时候很容易出现失误。因此玩家可以平时用手柄，高级操作或打字时再换到键盘。


■临危受命（FATE）任务会随机出现，玩家们也会瞬间聚集在这里打酱油蹭经验


■打副本时不是不可以用手柄，但一面对多个怪就很容易锁定不到目标手忙脚乱


■游戏目前只开放了4V4的团队战PK，未来将开放国战



■制作装备，采集原料，镶嵌宝石，哪怕悠闲地垂钓，都少不了生活职业的修炼。一个好汉三个帮

为了向国际接轨，FF14的战斗方式由前作的类ATB模式改为了国际流行的“站桩搓技能流”，技能的打击回馈很强，打在敌人身上可以说是刀刀在肉，甚至有种打FF13的感觉，即使是一个人也能打出像模像样的连击。战斗的节奏也很快，打同等级的野怪通常只需要十几秒，且战后HP和MP都会很快恢复，不影响下一场战斗。而且制作方也顺应玩家的强烈要求，与时俱进地加入了跳跃的动作，让游戏的动作感更强。不过所有的技能共通冷却时间这点令人不爽，这使得瞬发技能与需要读条的技能几乎没什么区别。

玩家虽然可以靠单练升级，但多人Raid才是FF14最大的魅力所在。15级的主线副本“天然要害沙斯塔夏溶洞”就是玩家要面临的第一道难关。玩家需要利用任务管理器进入副本队列，一旦匹配到符合条件的队友（1名坦克，1名治疗，2名DPS）就可以直接进入副本开战。比起野外战斗，副本对玩家的配合要求更加严格，必须要严格遵守仇恨体系，一旦“坦克”拉不住仇恨，或者治疗不小心勾引到了附近巡逻的怪物，就很容易兵败如山倒“大侠请从头来过”。游戏后期玩家既可以组成几十人的大团队挑战大型怪物，也可以几人勾结攻坚小副本，甚至可以挑战随机副本赚取金钱和经验。顺便说下，治疗和“坦克”由于稀缺，排副本的时间一般要短得多，DPS就没那么好组队了。

虽然此次国服测试版只能升到20级，但50级满级才是游戏真正的开始（而且别忘了，一个人不止能练一个职业），各种副本和公会任务等你来挑战。

头牌新闻

中华网第七届网页游戏&移动游戏峰会圆满落幕

■本刊记者 monitor

由中华网举办的第七届中国网页游戏与移动游戏高峰论坛（CWMS）于5月20日在北京召开。与会期间，游族网络副总裁方师恩与中国手游副总裁杜鑫歆等发表了演讲。此外，大会还颁发了“金页奖”与“金码奖”，表彰业内优秀的网页游戏、移动游戏产品与厂商。除了此前经过网络投票选出的奖项以外，现场还有数个单项奖由媒体评审直接投票选出。经官方统计，参选和入围本次“金页奖”和“金码奖”的游戏产品，包括页游和手游，总数超过80款；参选和入围本次“金页奖”和“金码奖”的游戏行业企业，包括页游开发商和运营商，手游开发商、发行商和渠道商以及手游媒体在内，数量共计超过50家；参选和入围本次“金页奖”和“金码奖”的行业人物共计20位，其中页游领域风云人物10位，手游领域风云人物10位。经粗略估计，参加本届中国网页游戏&移动游戏高峰论坛盛会的业内人士超过500位。

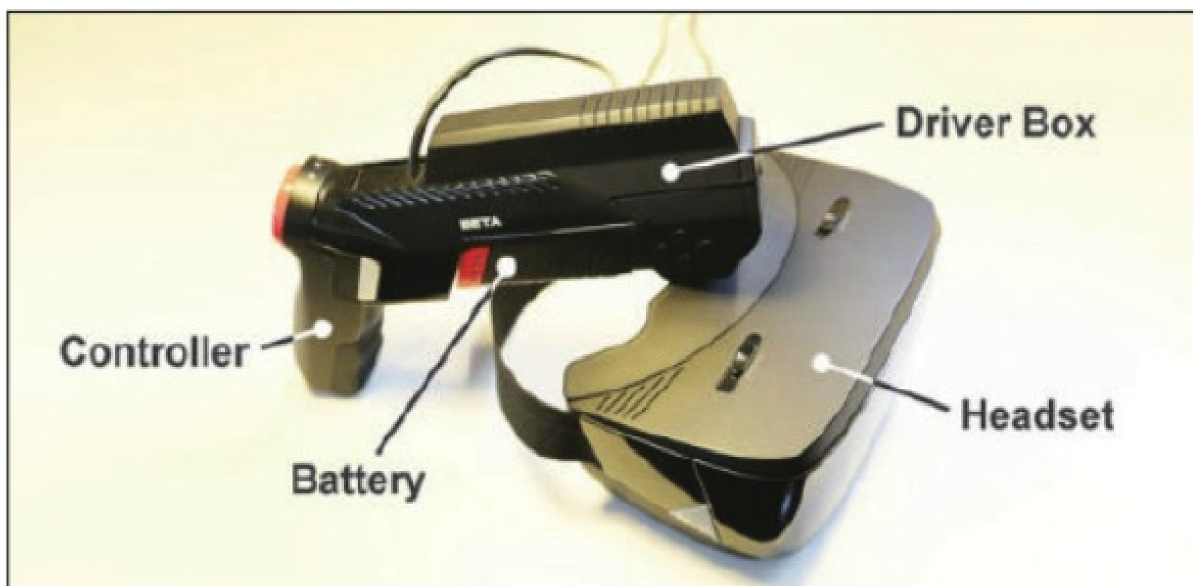


中华网总经理周玥赟致辞

晶合热点

来自中国的虚拟现实眼镜，ANTVR在美众筹

5月，一款英文名为ANTVR KIT、中文名为蚁视的虚拟现实眼镜引发业内关注。根据ANTVR在kickstater上的公开资料显示，其包括一台虚拟现实头盔、视频驱动器、遥控设备和锂电池。与同类产品Oculus DK2和等相比，ANTVR具有的最大优势便是能够支持最广泛的平台，诸如XBox系列、PS、PC和Android在内的平台都能兼容。截止5月底，该项目已众筹超过17万美元，表现出海外对虚拟现实设备的看好。



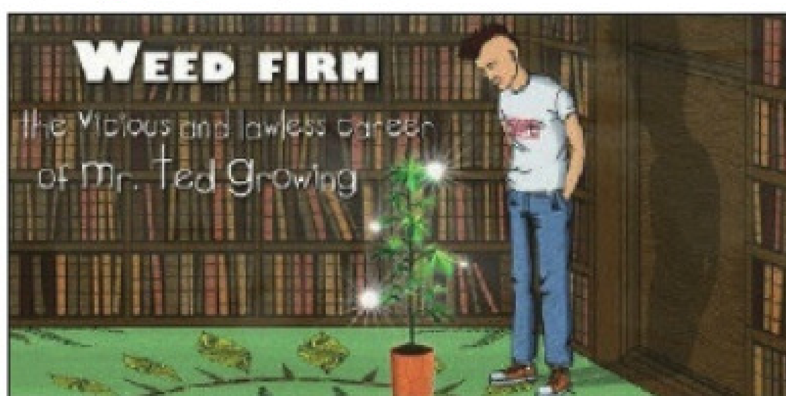
178创始人苗新宇创业手游媒体4ggamer

178游戏网创始人苗新宇，离开178后再次创业。创业产品《手游玩家》（www.4ggamer.com）于5月19日正式上线。苗新宇介绍，新的网站从玩家的需求出发，解决玩家在手游上玩什么怎么玩的问题。他认为游戏行业一直处于上升期，无论何时进入都不算晚。虽然目前的手游媒体已经有很多并且做得都不错，但他仍相信4ggamer可以像他2008年创立178时一样，在无数早已成功的媒体中取得一席之地。



晶合新作

苹果游戏《大麻公司》因争议下架



据媒体5月22日报道，App Store免费榜的人气种植游戏《大麻公司》（Weed Firm）21日下架。据报道，在这款游戏中，玩家可以控制角色种植大麻并与犯罪团伙进行交易，因而饱受争议。游戏开发商Manitoba Games在公司网站上发表声明。

“游戏被下架完全是苹果公司的决定。”声明称，“在App Store中还存在很多以大麻为题材的游戏，以打人、撞车

头牌新闻

台湾地区游戏产业报告：热门手游八成为大陆游戏

■本刊记者 monitor

5月22日，首届两岸游戏产业高峰论坛在上海举办，来自两岸的超过300家企业的600多人参加了本次大会。会后，来自台北市电脑商业同业公会的相关负责人接受了媒体采访，公布了一些台湾地区游戏产业的最新调研数据。

APP行動遊戲遊戲名稱	遊戲類型	發售日期	售價	開發商
Plant Nanny（植物保姆）	其他	2013/01	免費制	Fourdesire
Fingers Party	其他	2013/02/11	免費制	Nomads（普樂多）
勾玉忍者	動作與射擊	2013/02/22	NT 30	獨立開發者 Monkey Potion（猴子藥水）
飛吧！企鵝！	動作與射擊	2013/06/07	免費制	獨立開發者 FU Chun-Wei KirafusGames
Color Band	其他	2013/07/01	免費制	獨立開發者 Ting-Wei Liu

2013年全年，台湾地区数位内容产业产值约为7304亿元新台币，较2012年增长了15.23%，其中来自电子游戏产业的产值453亿元新台币（此统计包含各大公司海外营收，并非单指台湾市场规模）。同大陆游戏市场类似，近年来，台湾的客户端网络游戏厂商营收大幅下滑，主要是由于受到手游、页游兴起的冲击，以及大陆厂商游戏产品的竞争。但台湾游戏产业在2013年仍然实现了约11.4%的增长，达到了453.2亿元新台币。据报告显示，2013年台湾手游市场最热门的游戏为《智龙迷城》《神魔之塔》《糖果粉碎传奇》，而大陆产品也占据了台湾地区热门手游的近八成份额。至2013年底的统计，台湾整体游戏人口约在1000万左右，包含端游、页游、手游人口。就移动网络环境而言，3G网络在台湾普及状况良好，但增长停滞。

（数据来源：《台湾数位内容产业发展概况》）

等所谓的‘违法行为’为主题的游戏也为数不少。”该游戏下架引发了欧美对“健康游戏标准”游戏审查与分组制度的广泛讨论。

畅游运营《海战世界》6月测试



畅游二战纪实网游《海战世界》6月正式开启首测。《海战世界》收罗200余艘来自二战期间太平洋战场和大西洋战场的参战舰船，堪称“二战军舰博物馆”。游戏内所有舰船设计图全部由权威军工专家主导设计，蓝本均采用当年各国军事图纸精细构图，经过严谨的数字3D模具设计。游戏以严谨的设计吸引军迷玩家，对《战舰世界》形成正面竞争。

微软联合育碧推《刺客信条》网页游戏



5月下旬，微软和育碧联合推出了“刺客信条·海盗”网页版DEMO。在游戏中，玩家将化身成为船长Alonzo Batilla，操控自己的海盗船在加勒比海域探险，并与其它船队比赛。这款游戏在此之前已经有iOS和Android版本，此次移植到网页平台意在吸引更多粉丝参与游戏。在IE浏览器中运行时，游戏会自动检测玩家的设备种类以及输入方式，然后调整游戏来适应屏幕。由于游戏使用了HTML5等代码来编写，因此游戏也能够在其他浏览器中运行，但不支持Safari。

Gungho授权腾讯为《智龙迷城》中国代理?

据报道称，日本路透社报道GungHo社长森下一喜宣布，旗下《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）中文版将在年内推出，有消息传国内代理已确定为腾讯。大股东与GungHo一样同为软银的阿里，并没有出现在传闻中。森下社长首度对中国市场进行表态：“在中国市场展开直营是不可能的，我们目前已经选定了当地的合作伙伴。现在不仅是在进行中文化，也在为了当地玩家而进行某些游戏内的调整，还在协商上架时间。”



《智龙迷城》在日本iOS平台畅销榜上占领榜首长达一年的时间，最近被一款新品《怪物入侵》超越，GungHo方面立刻表示将会有新的信息发布。而这款《怪物入侵》传闻也已被腾讯拿下。有人认为GungHo这时候才觉得把《智龙迷城》引入中国，时间有些太晚，而且国内诸多采用其游戏模式为原型的产品目前还没有一款特别成功的，所以这次的引入，并不被十分看好。当然在商业利益之外，腾讯也许通过《智龙迷城》能获得一些其他的价值。

声音

晶合通讯 GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏

Microsoft Studios

“微软家庭拥有和索尼一样的项目多样性。”

Microsoft Game Studios创意总监Ken Lobb认为，微软在发行方面的广泛关系和对第一方的重视确保了这一点。



押宝

“我们在赌一场价值5亿美元的局。”

动视为《命运》投下了近5亿美元的成本预算，CEO Bobby Kotick对路透社说，把5亿压在一个并不属于自己的品牌身上，实在有些疯狂。



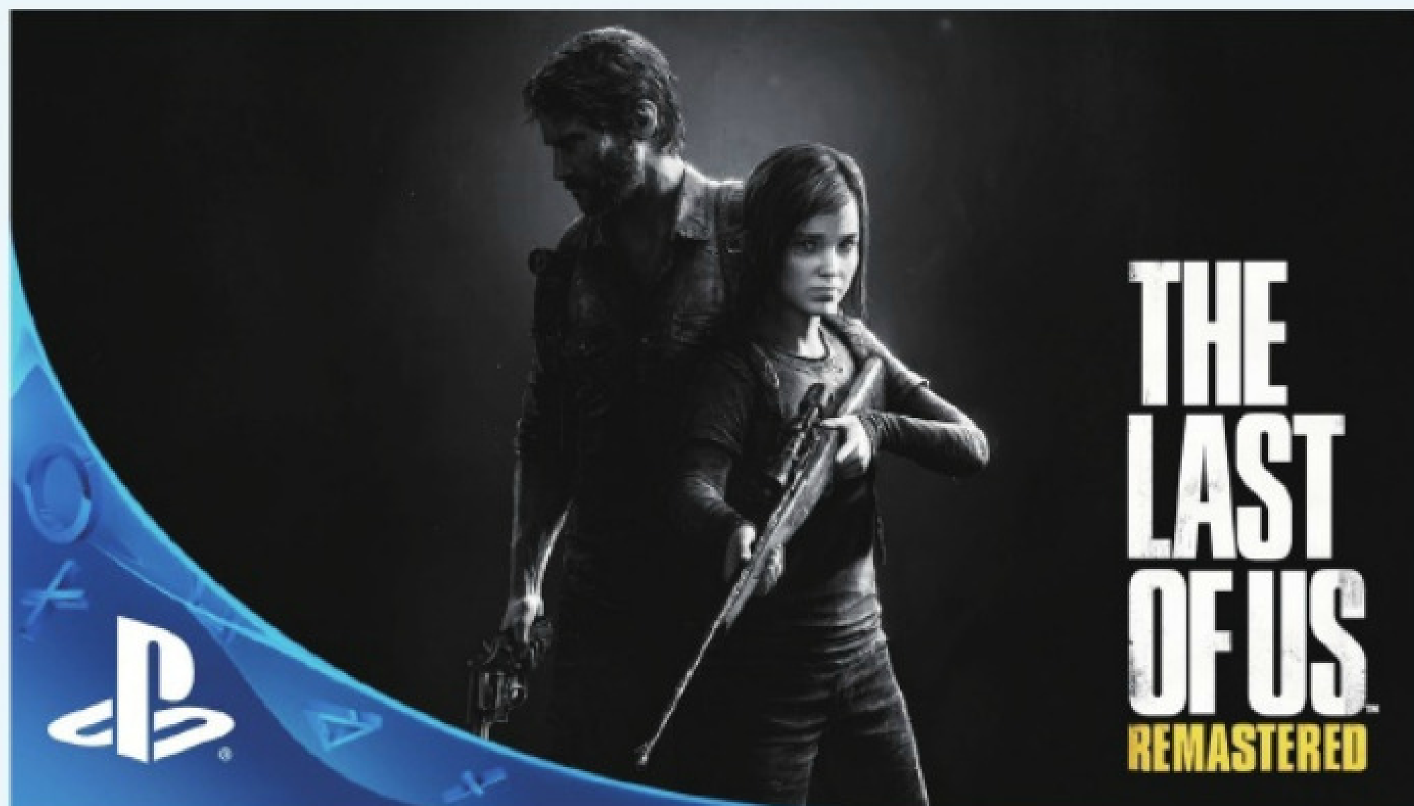
“我们不会为了取悦特定平台的玩家而推出独占内容。”

CD Projekt RED再次重申，《猎魔人3：狂猎》不会有任何形式的平台独占内容，他们对所有玩家一视同仁。



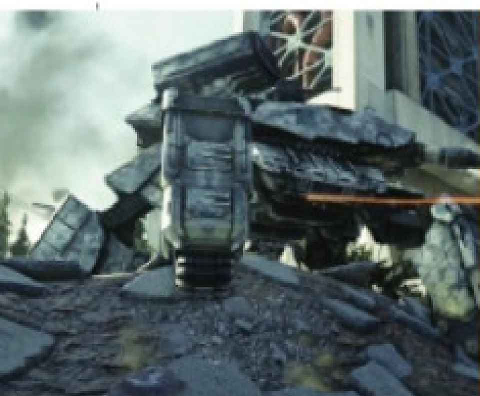
“《摇滚乐队》已经过了（第一个！）巅峰期没错，但总有一天，它会回来的。”

Harmonix创始人和CEO Alex Rigopulos在Reddit自由问答中说，“摇滚乐队”系列并不完全是被动视年货化杀死的，这其中它和兄弟系列“吉他英雄”都存在着后续作品创新不足的问题，而对音乐游戏这个特殊的类型来说，提供不断进化的游戏体验应该被放在第一位。



“《最后生还者：重制版》最大的问题不是啥技术上的，而是蓝光快要塞不下了。”

众所周知《最后生还者》的过场动画皆为预渲染视频，在PS4版中这些动画将以1080p/60fps的面貌呈现，因此对总监Neil Druckmann来说，他的团队面对的并不是技术瓶颈，而是蓝光盘的容量差点就不够了。在最后的成品游戏中，游戏画面将拥有和过场一样的画面素质。



Sledgehammer Games多年前曾开发过一款第三人称CoD作品，创始人Glen Schofield解释说，那款作品设定在越南，曾在上面花过半年时间。



系列总监Frank O'Connor在NeoGAF对《光环5：守护者》的情报遭泄露批评称，泄密者并不是为了什么正义，只是为了刷存在感。



Epic Games公布新《虚幻竞技场》：完全免费、社区开发和MOD盈利。

本作《虚幻竞技场》将使用虚幻引擎4开发，Epic Games将在游戏进入可玩的Alpha状态后立刻向社区公开，游戏内容将完全免费，不包含任何微交易等成分，任何拥有虚幻引擎4授权的开发者都可以为本作开发模组和地图，并选择是否为自己的内容收费，而Epic自己制作的官方内容则将和游戏主体一样采取完全免费的方式发布。



大卖

《横行霸道Ⅴ》出货量达到3300万。

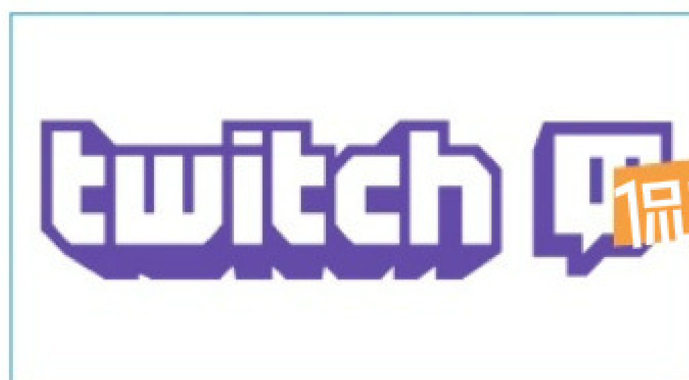
这一惊人销量加上《边境之地2》和《生化震撼：无限》等作品的大卖帮助Take-Two在2013财年中狂揽24亿美元营收，同比增长94%。



合并

Infinity Ward宣布与Neversoft工作室合并。

新工作室仍然名为Infinity Ward，后者曾参与多作“使命召唤”开发，也曾开发过“托尼·霍克滑板”和“吉他英雄”。



侃价

Google就10亿美元收购Twitch.tv一事展开谈判。

包括微软在内的多家公司曾参与竞标，但Google在谈判权的争夺中胜出，本桩交易目前仍然处于早期商谈阶段。





微软宣布无Kinect感应器版Xbox One，售价也下调至399美元，Xbox Live服务也将做出显著的销售模式变更。

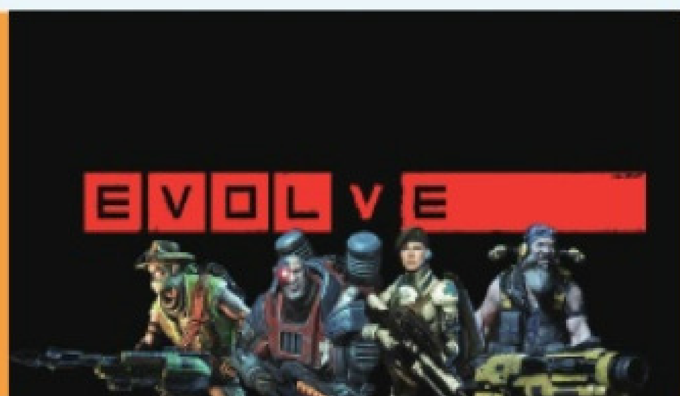
新SKU自6月9日起开售，原499美元的Kinect捆绑版也将继续销售，秋季还会开卖独立Kinect附件。同时Xbox Live和金会员服务会做出相应调整，6月Xbox One系统更新将提供自动登录功能，自6月起Netflix等视频媒体服务应用也不再需要Xbox Live金会员。



GameSpy对战平台于5月31日正式关闭，受此影响数十款游戏失去官方网络对战功能。

母公司Glu于4月初宣布关闭旗下的多人对战中间件服务GameSpy的服务器，因此近800个开发商和发行商将受到影响，其中不乏《光环》《战地2》《边境之地》等大作，一部分游戏将通过转移到SteamWorks或被GameRangers等第三方接收等方式继续服务。

暴雪正式宣布《暗黑破坏神Ⅲ：终极邪恶版》定档8月19日，同时也确认了Xbox One版以及旧主机版的存在。



2K Games确认旗下Turtle Rock工作室的合作射击新作《进化》将于10月21日登陆Xbox One、PS4和PC平台。

进入虚拟或现实世界

虚拟世界的新宠

Virtual Boys
EDGE #267

虚拟实境的革命即将到来，开发者们——特别是独立游戏开发者们是否已经准备好了？



本期《EDGE》封面：Insomniac的Xbox One野心之作《落日狂飙》

Oculus Rift、索尼的Project Morpheus以及Valve在这一领域的实验都在日渐成熟，今年的英国Develop大会上，虚拟实境技术能带来何种全新的游戏体验自然成为了热门话题之一。。

索尼说，它的独立开发者们将从这股热潮的最初期获得最明显的好处，因为他们更机动灵活的开发方式将决定最初的格局，并在几乎没有竞争的市场中先淘到第一桶金。但VR真的如表面看起来那样，是一个黄金机会？

“索尼的说法也有些道理，”《孤独的托马斯》的创作者Mikes Bithell说。他的Develop大会基调演讲是关于将独立游戏的开发浪漫化的危险思潮。“但我觉得真相是，关键点并不在于独立游戏有多少天才点子，而是我们承担的风险规模更小。话说到底，给VR做独立游戏可比《看门狗》支持VR的风险小得太多了。”

“所以说，我觉得在头一两年里，VR领域有趣的东西主要是会来自独立开发者，因为只有我们有这个胆子和傻气来趟这滩浑水！但只要我们中间有人靠这个赚了钱，事情很快就会复杂起来。”

“具体到索尼身上的话，”Copybara Games创始人和CEO Nathan Vella补充说，“我相信他们应该看的到PSV在欧美地区正是靠小团队和移植独立游戏作品支撑起来的。他们知道在新平台上继续这一策略有助于回答玩家‘给我游戏’这个问题。”

Dlala Studios的CEO Anthony James Grand-Scrutton与Bithell有类似的看法。“我有点听腻了关于VR的事情。VR当然很棒，我认为我们完全可能在上面捣鼓出很多很有趣的体验，但除非它真的成为一个世界性的消费者产品，有大量的玩家在普遍使用，不然要给VR做游戏仍然是一个很大的成本。”

“Unity引擎让我们的工作轻松了一些，做一些小调整和素材导入工作，倒也没那么麻烦。但VR仍然是一个独立的平台，要占用一个独立的开发周期。我很希望它能成功，因为这里面有非常多的精彩故事，但目前我不认为自己有这个资本涉足。”



而NDreams则走了一条相反的路，他们正集中精力为Rift和Morpheus开发冒险游戏。他们的CEO Patrick O'Luanaigh将会在自己的Develop演讲环节中展示他们的游戏，并谈及这支团队在开发这款游戏时遇到的挑战。相比之下，他对于VR在小规模开发上的优势极为热衷。

“我相信未来会有3A级大作开始支持VR，”他说。“效果也许还会不错。但接下来的一两年，在VR的装机量上去之前，EA或者育碧都还不会出手，这段时间里我们会看到众多工作室专门对应VR开发的作品。”

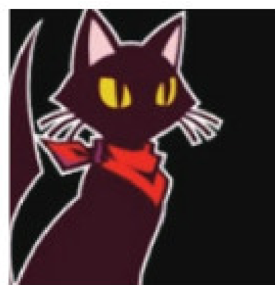
“好处在于，就像今天的Steam或者PSN一样，那里既容得下《使命召唤》，也有《孤独的托马斯》的一席之地，各种规模各种成本的游戏都有自己的生存空间。”

但即便是他，也并没有把鸡蛋放在一个篮子里，没有把全部精力集中在VR独占作品上。“我们没有理由让我们的游戏不能在PS4上接到大电视上玩。没错，体验是比VR差了不少，但我们也正在考虑这个问题。对开发者们来说这是个很重要的抉择：到底是保守一点，同样也支持非VR主机，还是豁出去做VR独占，然后祈祷销量能回本？”

而且这还得建立在VR技术站稳了脚跟的前提上。过去的十几年里我们已经见证过无数野心超越了技术上限的失败案例，不过今天已经有这么多知名开发者投入VR阵营，是不是意味着硬件终于赶上了愿景？

“我不知道圈子里谁敢说VR革命能一直持续下去，但从我目前的体验来看，它的效果的确很惊人。如果这在未来会成为普遍现象的话，或许他们的确正走在正确的道路上。”

Bithell深有同感：“有种近在咫尺的感觉，面前的问题也都不是不能解决的。这次我们真的是感受到了一些新的东西，我猜上世纪80年代产业重生的时候，大家也是这么想的！”



金戈画角

中二病的遗产真是取不尽用不竭

人心不古，中二偶尔可贵

中二遗产

还是时不时需要一些未经污染的“理想浓缩液”，将快要被稀释完全的奋斗决心调回到应有的浓度。



今年的四月番动画《JOJO的奇妙冒险》第三部“星辰斗士”开播有一段时间了，微博上又兴起了一阵JOJO热潮。

有趣的是对这部作品感兴趣的人，多数都已成年，甚至相当一部分人都已过了而立之年。虽然原作在中二漫画泛滥的《周刊少年Jump》上连载，但这样一部节奏紧凑，情节诡谲的动漫作品，显然已经脱离了当时大行其道的中二动漫行列。我并不是想说“JOJO就是好呀就是好，中二漫画就是烂呀就是烂”，实际上我也很喜欢被大家称为民工动漫的火影忍者等中二动漫，少年漫画里的热血，友情和理想，难道不应该被弘扬吗？即使是移刊到青年漫画杂志上的JOJO，其实表达的也是对这些人性光辉的讴歌。

少年漫画大多数都是热血主题，在不少“高二病”患者看来，只要是和漫画以及游戏沾边，统统都是幼稚的“中二”。但倘若这些东西真的都是毫无价值的幼稚幻想，那么为什么动漫、游戏的受众里，成年人也占了很大比重呢？若是一味给这些ACG产物强加中二的帽子，恐怕整个社会都得了中二病。

所以尽管很多人已经过了幻想自己伟岸未来的年龄，但还是不时会通过各种方式温习曾经为之痴狂的“中二”作品，顺便缅怀自己的青春。凭借动画化再度大热的JOJO是个例子，而动漫游戏专业户南梦宫万代层出不穷却能大卖特卖的火影、龙珠改编游戏更是证明了这一点：中二病的遗产，取之不尽，用之不竭。

不只是日式动漫游戏，欧美的游戏也一样见证了无数人的中二岁月，并由此产生了更为特殊的遗产。

《魔兽世界》如今已经逐渐淡出了游戏界的焦点，伴随WoW的各种话题和同人作品也早已降温。你还记得当年九城时代的特别迟的TBC与忘了开的WLK吗？那时WoW以及任何相关话题的热度都高得恐怖，百度WoW吧也还是最著名的水吧，孕育出各种神奇网络现象，名噪一时的“贾君鹏事件”以及无数如今已成为“典故”的约定俗成的网络用语皆出于此。现在在网上看到的那一句句人忍俊不禁，粗鄙中却流露出一丝率性的“笑抚X楼狗头”“兰州烧饼”“信春哥，得永生”其实都是那个时代留下的遗产。

是的，WoW风靡的年代，距今并不算遥远，用“时代”形容似乎有些夸张。但是相信我，这短短的几年里，很多人都已经变得成熟，为人处世更为稳重，所以回首那时心高年少的自己，已然恍若隔世。

当年WoW国内代理权易主，新资料片迟迟不发的时候，一部借WoW的画面形式，吐槽代理权争夺事件以及当时种种社会热点话题的《看你妹之网瘾战争》在网上获得满堂喝彩。如今该片已逐渐被人遗忘，但是这部片子的缔造者们，也都享用着那段叛逆岁月的中二遗产：有些人从默默无闻的屌丝变成了呼风唤雨的互联网创业者，有些人凭借着该片这一出色的投名状成功进入互联网公司身居高位，有些人成了微博上粉丝众多的段子手，有些人成了游戏圈里身经百战的“公知”……不管怎么说，主创们当年一部红极一时的玩票作品，为他们带来了事业，财富以及名气，即使后来再也没有能拿得出手的作品，哪怕如今只能靠互相吹捧刷存在感，但当年叛逆时的遗产，显然可以受用终生。



话题回到动漫和游戏本身上来。龙珠以及“死火海”等漫画整整影响了几代人，几部作品如此之长的生命力和强大的感染力，与作者们凝聚笔尖的年少时的理想与激情息息相关。这些“中二”的少年动漫，在动漫产业卖腐卖肉作品大肆蔓延的现在，其本身也是一笔宝贵的遗产。它们的存在，如同一个个保存每个人珍贵回忆的容器，每每在我们失落与灰心之时，打开盖子便能回忆起曾经那段理想化的年少时光，以及那时坚定的理想和决心。

随着我们不断成长甚至老去，那些关于“中二”的回忆就显得更加珍贵。记得曾在老牌游戏综合论坛TGFC看过这样一个帖子，大意是说TGFC这样一个中年人居多的论坛，居然会有这么多人喜欢“轨迹”系列这么个中二游戏。说到底，动漫也好，游戏也罢，那些被冠以“中二”之名的作品，其实都是在贩卖一种高纯度的理想和信念，年少时我们热衷于此，过于痴迷就会患上“中二病”，但其实作品本身并没有鼓励大家去那样做。而随着年龄的增长，少年们逐渐走上社会以后，被琐碎的日常生活与现实给予的巨大压力稀释到无限淡的理想与激情，还是时不时需要一些未经污染的“理想浓缩液”，将快要被稀释完全的奋斗决心调回到应有的浓度。

我想，这应该就是中二遗产的真正含义。

所以即使我们已经长大，也大可不必羞于与朋友提起那些“中二”作品，因为不管何时，这些作品中表达的那份纯真信念与理想，还是会一如既往地触动我们的心弦。P



digmouse
睡不着，醒不了，好想死

抛一枚硬币，一般不会立起来

理想的铜臭味

这并不是因为大家不信任他，而是网络不信任任何人的本质所致，普遍的仇富心理让这种金额巨大的大企业收购案显得格外可疑。

编辑部来了个稀罕玩意儿：有位土豪作者送了我们一个Oculus Rift一代开发机，理由是“我要买二代了”，顿时全编辑部都有种“壕作友”的感觉（详见本期第4页“新品初评”栏目中的详细评测）。

不过最近关于Oculus最大的新闻还是这家从Kickstarter起家的公司刚被巨头Facebook收购。这原本不应该是件坏事，但一夜之间，21岁的Oculus Rift创始人Palmer Luckey被推到了风口浪尖上。从Oculus Rift走出，成为商业世界的宠儿，但也在一夜间被唾弃为向支票投降的屈膝小人。我觉得这其实只是因为他卖给了Facebook吧，Oculus Rift的未来=虚拟社交网络和第一人称版开心农场？

Luckey和家人在收购案宣布之后甚至收到了死亡威胁。

这只是互联网这个大社会在面对任何事件时的惯常反应：永远以最恶毒的姿态，处以最恶毒的诅咒。

年轻的Oculus创始人自己大约也没有意料到这一天。尽管Rift是Kickstarter上最成功的集资项目之一，但初代开发机的供应紧张和产量不足从一个侧面表明，成功是这群年轻人的期望，但并不在他们的计划之中。初代开发机原本只计划发售1000台，实际数字是8.5万台。

按官方发言稿的说法，Facebook的收购让Oculus有了更稳固的分发平台和开发者支持能力，Facebook还将保证他不偏离Oculus Rift从一开始就坚持至今的理念。这最后一条尤其让人难以捉摸。或许正是这种模棱两可的态度引发了质疑声。不过相比之下，Facebook此前用相似的价格收购的WhatsApp至今的确没有发生显著的策略变化。

这并不是因为大家不信任他，而是网络不信任任何人的本质所致，普遍的仇富心理让这种金额巨大的大企业收购案显得格外可疑，更不要说是Facebook了，手握数亿人的个人信息，加上NSA监听案中Facebook暧昧而尴尬的地位，Facebook在网络上，特别是游戏玩家中的名声可并不怎么样。

不过不要忘记的是，双重标准存在于每一个角落，存在于你我中间。“分辨率战争”中为Xbox One摇旗呐喊的人是否还记得微软也是棱镜门涉案人之一呢？索尼的PSN泄密门也才过去没几年时间，虽然中国玩家大概不会有多少信用卡信息保存在PSN上，不过姓名啊，邮件地址啊什么的可都是实打实的。

这事还引发了另一次大争论：《我的世界》缔造者Notch得知Facebook收购Oculus之后立即宣布Rift版《我的世界》屈膝开发，还写了一篇长文了阐述自己的理由，以及对Oculus的失望之情。

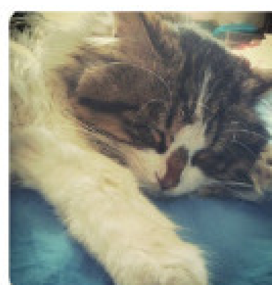
不过从另一个角度来想，《我的世界》同时还登陆了微软、索尼、Google和苹果的发行平台，和Facebook一样，这些公司也都是家财万贯，被不少人视作邪恶轴心的跨国大企业，但必须承认的一点是，它们的财力的确给游戏业带来了不少好处，为什么Facebook一定不能？Notch对外一直是个反对大企业，重视隐私权的愤青斗士形象，这件事情上他自有自己的立场，但似乎也有些偏激了。

当然Oculus也不乏支持者，《战争机器》之父Cliff Blezinski在离开Epic Games之后似乎还是很闲，他对Oculus的支持也是摆在台面上了。不过作为Oculus最早的投资人之一，他想必能获益不少，如此高调示人好像也不算客观。

这种现象不外乎是视点和公众形象所致，不能说Notch的愤怒和他的理由言出无物，也不能说Cliff B就是金主的代言人，现实是Oculus与Facebook对细节的模糊不清带来的对未来的不可知，才是两极分化的核心原因。P



对“全知全能”的Facebook乃至所有社交网络，我们的潜意识里存在着恐惧之心



Oracle
怎么也跳不出游戏媒体圈了

又是一篇氪金文？

F2P的原罪

因为F2P的特性，导致F2P很难以游戏体验出发去设计内容，那些对游戏体验有追求且愿意适度消费的用户始终不会被吸引到游戏里来。

F2P模式面世了这么多年，相关争议一直不断，但总是逃不脱两个老生常谈的论调：

1、我更喜欢一次性消费

2、内购使游戏不平衡

但F2P的问题，与是否一次性消费无关，与平衡性也无关——消费习惯只是喜好问题，而平衡问题本来就是个假命题，对错从来只与立场有关。F2P真正带来的，是游戏性的削弱，但这方面却鲜有人抗议。

大致来说，F2P的游戏性，从不同层面都受到了削弱，比如：

内容稀释：F2P游戏看重后续消费，因此很讲究留存率。而留存率跟内容消耗速率是挂钩的，为了避免玩家快速消耗内容而离开游戏，F2P游戏往往会做成“内容不够，重复来凑”的模式。将原本只有10的内容，稀释到100的量，当然可以消化好一阵！

这种稀释对于游戏体验的损害是非常大的，玩家无法获得紧凑的游戏体验，想要推进一些流程，就不得不回头重复已咀嚼过多次的内容。大量时间被浪费在游戏刻意营造出来的低效率重复上，比如刷副本、刷装备、刷怪、刷素材。大多数免费网游的玩家都会遇到这些问题——想获得某样东西，必然要面对概率与重复。当然，付费游戏中一样有着类似的问题，但程度要轻得多。因为这二者的出发点并不相同：F2P游戏的内容稀释还承担着付费点的责任，利用稀释来迫使那些无法忍受稀释的用户付费。因此F2P游戏的内容重复率总是徘徊在用户能忍受的极限附近。

在F2P游戏中，被稀释的不仅是内容，有时还是创意，这在移动游戏中颇为常见。移动平台不乏创意作品，但由于成本所限，开发者无意制作太多关卡和流程来撑起他们的创意，因此你往往会看到“一个好创意+死后重来+增益道具”的模式化产品——死后重来的类跑酷模式，既能让玩家尽可能晚地接触到后期内容，也为内购需求留下了广阔空间，而在受不了这一切之前，玩家也会在创意带来的兴奋中，坚持足够长的时间。

有些内容虽然被稀释了，但可以花钱来浓缩回来：就好比你直接砸钱买一把好武器，跳过刷武器材料的苦逼步骤，Happy地享受剩下的内容。但很遗憾，只有少数游戏可以做到这种精妙的平衡，而大多数游戏，在以F2P为核心设计后，便再也不存在一个“松弛有度”的节奏了。

节奏破坏：F2P游戏最大的问题在于，用户在游戏里只能游离于两极：要不就一分钱不花，要不就得砸大钱进去，想要花费适度的钱，体验适度的游戏内容？对不起，不可能。由于目前F2P的主要盈利方式还是冲动型消费，本质上是千千万免费用户陪着几个大R玩，那些对游戏体验有追求，愿意支付一定费用，并且希望得到一定回报的玩家，正好属于被无视的区间。



这也意味着，即便消费，只要数额不大到一定程度，依然不可能改变内容稀释的问题。该重复的依然要重复，扔点小钱进去，并不能改变什么。

这方面典型的例子就是“植物大战僵尸”系列，很多人总是抨击中国版，却不知在游戏流程和节奏方面，英文版也差的很远，跟初代天壤之别——在初代里，每打过一个小关卡，玩家总会获得一些新东西，有时是新植物，有时是新模式。每关如此，无一例外，可想而知这款游戏的内容有多充实，节奏有多紧凑，从教学到通关，玩家始终能保持新鲜感。到了2代里，新鲜感成为了最稀缺的玩意，饶是英文版比中文版良心很多，你依然不得不反复用同样的植物组合去打同样的关卡，这就是以F2P为核心打造游戏的结果。

游戏成本与数值化：很多时候，F2P只是字面意义上的免费，与此同时，玩家游戏的成本却在无形中提高了。这种成本通常以“体力值”来实现。大多数游戏里的体力值设定使得玩家每半个小时才有一次游戏机会。这样一来可以避免游戏内容过快消耗，一来能提高玩家的游戏成本，在失败而不得不重来的时候，玩家便会陷入摇摆不定的犹豫中，从而更容易做出花钱续命、花钱强化、花钱开箱子等冲动消费。

过度数值化是F2P游戏的另一个副产品。因为要控制玩家的行为，强化内购道具的作用，抹杀技巧带来的额外收益。数值在F2P游戏里往往主导着一切，而“玩”的部分，则被削弱了。这方面最典型的就是国内的无数卡牌游戏，玩家玩的只有数值本身，也算是做到了极致。

正因为F2P游戏的上述特性，导致F2P很难以游戏体验出发去设计内容，那些对游戏体验有追求且愿意适度消费的用户——姑且叫他们中产阶级吧——始终不会被吸引到游戏里来。当一个社会极度缺乏中产阶级时会变成什么样，现实已经告诉了我们答案。在更好的付费机制到来之前，F2P游戏大概永远摆脱不了现在这种屌丝机械劳作、富豪一掷千金的负面形象了。

东西方融合之魂 《泰坦降临》与兵器科幻漫谈

■辽宁 Nemo



像《泰坦降临》这样包罗万象的作品并不多见，它将20年来FPS领域的大部分精华尽数囊括，又收录了东西方的无数科幻元素。在《泰坦降临》中处处都可以看到前人的影子，但若用“微创新”这三个字来形容本作，无异于侮辱Respawn，他们实现了化腐朽为神奇的壮举。很多游戏曾在宣传时丢出诱人的承诺，发售后却不尽人意，《泰坦降临》的目标便是将这些伟大的承诺一一兑现，只有在充分理解各类游戏机制的情况下，才能做到青出于蓝。Respawn集百家之大长，又保留了浓烈的个性，没有让本作变成四不像，游戏充满了80年代的古早科幻风味，诸多经典的电影和动画为本作提供了文化支点。难能可贵的是，游戏的致敬并没有停留在皮毛层面，而是将各类影视中精彩的战斗场面吸收消化，融入到系统设计之中，令人拍案叫绝。这是一款20年FPS历史的总结之作，也是一部献给全世界科幻爱好者的大礼，次世代FPS的传奇，由《泰坦降临》拉开帷幕。

垂直化作战

虽然“瞄准”是当今FPS的重要一环，但在这一类型诞生之初，FPS对枪法的要求并不高。《德军总部3D》和《毁灭战士》这两款FPS先驱是伪3D游戏，前者只有一个平面，后者虽然加入了楼层变化，但仅仅停留在视觉层次，伤害判定依然是同一高度，站在一楼就能直接击毙二楼的敌人，主角不能跳跃，更不能用鼠标随意转动视角，对枪法的要求非常低。使用全3D引擎的《雷神之锤》是现代FPS的奠基者，玩家可以用鼠标自由射击，用空格在平台间跳跃，由此衍生出八方向平移跳、火箭跳等高级技巧，角色的灵活度极高，可以在不同楼层间迅速移动，玩家在战场上遭遇后的第一反应不是开枪，而是跳跃，一边跳跃一边攻击对手。与《雷神之锤》系列齐名的《虚幻竞技场》系列则引入了更丰富的动作，包括闪避、空中闪避、蹬墙闪避和二段跳。这两大系列是古典流（Old School）FPS的代表，对移动和瞄准要求极高，渐渐陷入曲高和寡的境地。另一些作品试图降低反应速度，吸引更多的玩家，《军团要塞》是《雷神之锤》的第一个MOD，也是第一个引入职业设定的FPS，它保留了平移跳和火箭跳技巧，但削弱了角色的运动性，强调团队合作胜过个人发挥。《光环》也削弱了角色的移动速度，只保留手雷跳等少数技巧。此后，《使命召唤》成为了FPS主流，部分作品则试图将这种平地化交火与古典流的垂直化作战相结合，如《孤岛危机2》的角色可以消耗能量发动大跳，在楼层


《毁灭战士》并没有使用3D多边形，不算真正的3D游戏，地图的高度差仅停留在视觉层面


《雷神之锤》奠定了现代FPS的基本形态，《泰坦降临》使用的起源引擎也是由初代《雷神之锤》衍生而来

之间迅速移动，天际线这张地图便是最佳的体现，关卡的绝对面积并不大，但包含了5个楼层，内部结构非常复杂，打起来相当有趣，可惜整个游戏也只有这一张地图充分体现了特色，其他联机关卡都非常平庸。

Dynamix这家小公司的名气不大，早已在2001年倒闭，但它对FPS的发展做出了卓越贡献。公司早年以主视点的模拟驾驶游戏为主，《艾布拉姆斯主战坦克》《F-14雄猫》《机甲战士》（MechWarrior）都是他们的杰作。1998年的《星际围攻：部落》是第一款真正引入载具设定的FPS，喷射背包是角色的标准配置，玩家还可以驾驶三种性能不同的飞船，地图面积广阔。《部落》在本质上是一款以低空为作战区域的空战游戏，玩家需要对能量、重力、惯性、势能等物理因素了解透彻，才能取得胜利，在激烈的飞行中，想要击中目标，玩家还要亲自计算弹道偏移，门槛极高，成为最难的FPS。2010年的《光环：致远星》将喷射背包设定为战术能力之一，并非标配，削弱了背包的推力，大幅简化操作技巧，只保留了在楼层间灵活移动的能力。由于接战距离很近，玩家不需要计算复杂的弹道偏移，只需留意背包的剩余的燃料槽便可，这样的设计比《部落》简化了不少，但在Respawn看来依然不够直观。

《泰坦降临》彻底去掉了燃料槽，背包只能在跳跃时发动喷射，且只能发动一次，喷射量固定，但只要角色站立或攀爬在任何一个物体上，就能够恢复背包喷射的次数，这种设定，将喷射背包与二段跳相融合。第一款引入二段跳的FPS是《虚幻竞技场2003》，一段跳之后，玩家在轨迹的顶点能够发动二段跳，此后的《军团要塞2》则更进一步，侦察兵这一职业能够在任何情况下发动二段跳，二段跳的方向可以和一段跳完全不同，灵活度大增。《泰坦降临》的设定与《军团要塞2》十分接近，但本作的角色毕竟要靠喷射背包才能实现二段跳，喷射的火焰非常醒目，即使开启了隐身也清晰可见，必须装备对应技能才能完全消除，这也是游戏对喷射背包的一大限制。

FPS的各类移动技巧即使脱离对战也有相当的乐趣。《雷神之锤3》的《DeFRaG》就是一个纯粹练习各种跳跃技巧的MOD，需要快速且精准的火箭跳技术，难度极高。随着跑酷运动的风靡，FPS也开始和跑酷概念结合，代表作为2008年的《镜之边缘》，主角拥有飞檐走壁的灵巧身躯，利用缆绳在城市的屋顶快速移动。《镜之边缘》并没有对战元素，是一款竞速游戏，玩家可以互相比拼速度，但无法兵戈相见。2011年的《边缘战士》试图将《镜之边缘》的跑酷融入到对战中，效果并不好。《边缘战士》的角色分为轻中重三类体型，轻型角色在跑酷时略占优势，但HP很低；地图也较为狭隘，缺乏跑酷所需的地形，大部分时间里玩家只能翻越桌子、窗户等低矮的掩体；最重要的是，枪械在移动时的子弹散布非常大，使得跑酷时攻击的实用度锐减，大部分玩家都选择老老实实脚踏实地用瞄具精确射击。


初代《部落》联机人数为32人，《部落2》提升至空前的128人，这个记录直到2010年才被后来者打破


《光环：致远星》的喷射背包推力不足，速度较慢，爬升率有限，并不需要玩家做过多的计算



《军团要塞2》的侦察兵HP很低，但爆发力强，拥有全职业最高的速度，配合二段跳将敌人玩弄于股掌间


《泰坦降临》中的喷射背包在系统方面与《军团要塞2》的二段跳最为接近，简单易懂，很好理解


《镜之边缘》作为一款单人游戏已经足够出色，此后多家制作组都尝试着将这些跑酷元素融入到多人模式中


《边缘战士》一口气模仿了《使命召唤》《军团要塞2》和《镜之边缘》，但制作组实力有限，成品素质平庸

《泰坦降临》的每一张地图在设计之初都为跑酷腾出了空间，光滑的墙壁为攀墙疾走提供了条件，部分区域还专门设有空中平台，为擅长跑酷的玩家提供了充足的机动性优势。缆绳是空中移动的快捷通道，为了避免中途被敌军射杀，除了直接滑到终点之外，玩家还有两种选择：舍弃速度直接坠落至脚下，或保持速度降落在前方，后者在熟悉地图后可以施展出破窗而入等精彩的战术。本作完全没有坠落伤害的设定，玩家不用担心跑酷失败会摔成重伤。为了给跑酷流提供火力优势，游戏还专门设计了配套技能，允许手枪和冲锋枪在跑动时直接开火，C.A.R.这把冲锋枪甚至有缩小腰射准星的改装。智能手枪也是一把非常适合跑酷流的武器，只要把敌人保持在锁定范围内，几秒后便可以轻松爆头，无需玩家手动瞄准。本作中三大战术技能之一的兴奋剂可以在短时间内增强移动和恢复能力，也是跑酷流的绝配，在速度就是生命的夺旗模式里犹为实用。当然，玩家也可以选择脚踏实地用瞄具稳扎稳打，制作组并没有强迫用户使用跑酷流，如果你有迅捷的反应和枪法，飞檐走壁的跑酷者也逃不掉精准的子弹，游戏将选择权交给了玩家。

隐身与透视

作为多职业FPS，《军团要塞2》的间谍拥有独享的隐身能力，玩家可以选择三种隐身装备：默认的隐形手表能量随时间自动流逝；隐形刺客在静止状态下可以无限隐身，移动时消耗能量，速度越快消耗越大；死亡之铃在隐身时扔下一具假尸迷惑敌人，靠拾取弹药补充能量。在能量耗干之前，只要没有与敌人碰撞或遭到攻击，间谍可以实现完全隐身，但隐身时不能攻击，间谍低下的HP与火力在正面占不到便宜，属于典型的暗杀兵种。《光环》系列自初代便有半透明式的隐身衣，前三作的隐身衣在对战中都是道具，实用度高但较为稀少，直到《致远星》这一作才变为战术技能。开启隐身后，玩家和敌人的雷达都会出现干扰，移动速度越快，隐身效果越差，消耗能量越多，只有缓慢移动时才能发挥最佳效果，实用度不高。《孤岛危机》的隐身是系列的一大卖点，初代的联机以载具战为主，隐身的运用并非重点，2代变为步战，让隐身成为了关键技巧。《孤岛危机2》的半透明隐身效果始终如一，不会因为移动速度加快、遭到碰撞或攻击而下降，开启隐身后，能量消耗幅度与移动速度同样成正比，启动护甲、热感和奔跑能力同样需要消耗能量。在快节奏的对战中，能量十分稀缺，玩家需要频繁寻找掩体，关闭隐身回复能量，此时很容易遭到射杀，战斗过于零碎，节奏感混乱。《孤岛危机3》的奔跑时间改为无限，不再消耗能量，隐身和护甲则使用两个独立的能量槽，互不影响，缓解了能量稀缺问题，但玩家依然需要频繁开关隐身，操作繁琐，破坏节奏。

经过前人的诸多摸索，《泰坦降临》引入了更为完善的隐身机制，隐身能量槽的消耗幅度恒定，与移动速度无关，这点和《军团要塞2》的默认隐形手表相同，不同之处在于，《泰坦降临》的隐身无法主动关闭，开枪可以中止隐身状态，但能量槽会继续消耗，清空后才能回复，玩家无法通过频繁开关隐身节省能量，保障了战斗的完整性和节奏感。隐身的视觉效果不佳，然而快速移动并不会影响隐身效果，在近距离的机师遭遇战中，隐身难以欺骗视觉，但可以降低智能手枪的锁定速度，在远距离交战中，隐身才能发挥应有的效果。《泰坦降临》的隐身并不适合近身缠斗，却非常适合用于干扰远程的狙击手，在开阔地带使用隐身狂奔，可以降低自己被冷枪打中的概率，通过此举鼓励玩家频繁转移阵地，不要永远守在同一栋建筑物。发动近战或投掷手雷、炸药包和地雷不会解除隐身状态，利用这一点，机师可以有效对付泰坦。泰坦身形高大，视野宽广，但因为比例问题，看不清渺小的人类士兵，开启隐身后，想要找到机师更是难上加难，机师则可以在保持隐身的状态下投掷电弧手雷，干扰泰坦的视野，随后发动攻势，在保障自身安全的前提下重创泰坦。

《孤岛危机》系列的热成像仪需要消耗能量，可以探测到隐身敌人，但效果并不明显，实用度有限。《光环4》引入的透视技能没有探测隐身的能力，但具备穿墙视野，能量越多，使用时间



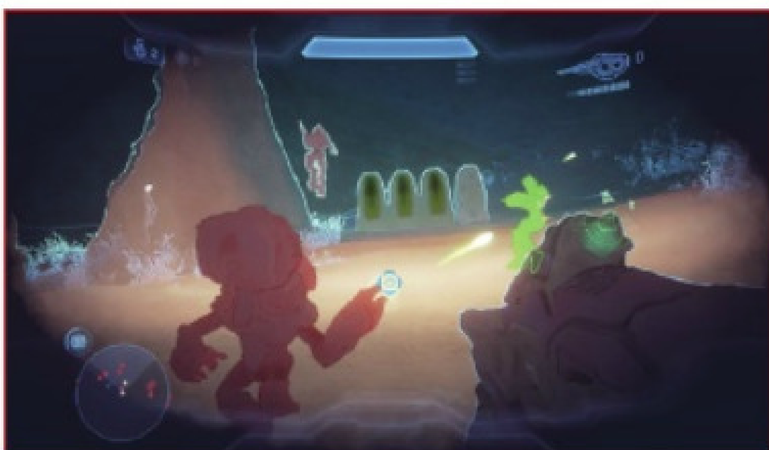
《军团要塞2》的间谍主力武器并非枪械，而是小刀，回避正面冲突，悄无声息夺取战果才是间谍的作风



《光环4》隐身时对雷达的干扰效果是一把双刃剑，敌人虽然看不清雷达，但看到干扰就知道附近有隐身者



《孤岛危机2》的热感，在公测阶段的反隐身效果明显，正式版遭到削弱，并不适合用来寻找隐身者



《光环4》的透视功能还算不错，但对战中有其他更实用的技能，透视被大部分玩家打入冷宫



除了装备战术技能外，《泰坦降临》的透视也可以通过卡牌发动，甚至还有永久持续透视这样的强力卡

越长，透视的距离越远，最远可达整个地图。《泰坦降临》的透视功能借鉴了《光环4》，但与兴奋剂和隐身相同，《泰坦降临》的透视也是无法主动关闭的技能，必须一口气把整条能量槽用光，补满后才能再次使用，透视距离固定且有限。最重要的是，透视效果刷新频率较低，并非实时扫描，在刷新空档期容易发生误判，并不适合短兵相接的近战，保障了三种战术技能之间的平衡。

联机和单机

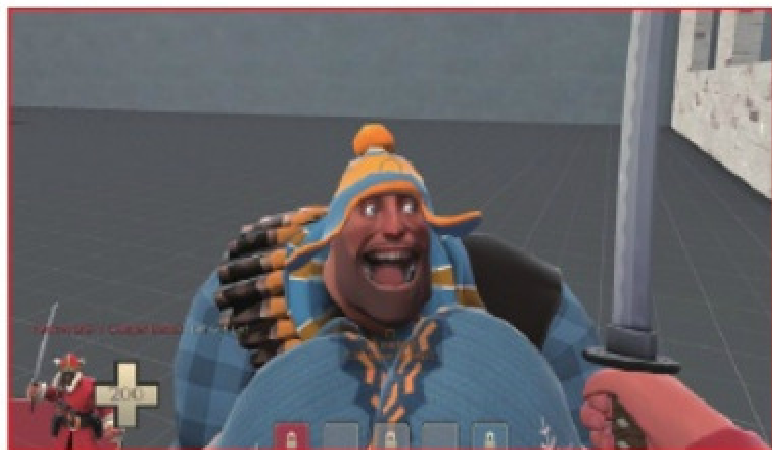
在发售前，玩家对《泰坦降临》的争议主要集中在两点：缺乏单人模式、对战规模仅为12人，但游戏发售后，大部分人都理解了制作组的选择。《泰坦降临》没有单人模式，并不代表这是一款没有剧情的游戏，战役在本作中变为多人模式，IMC和抵抗军双方均由玩家扮演，每一张的地图的胜负会引发一些剧情变化，但不论输赢，玩家最终都能通关。本作首创的多人战役融入了很多《使命召唤》系列单人模式的精髓，负责配乐的史蒂芬·巴顿在《使命召唤4》中的出色表现有目共睹，《泰坦降临》是一次全新的挑战。这是一款纯对战游戏，巴顿采用了类似《塞尔达传说》和《鬼泣》的动态音效系统，根据战况和玩家状态即时播放不同配乐，烘托战场气氛。胜负已分后，对战会进入终盘状态，撤退方与前来接应的运输机会合，脱离战场，胜利方展开追杀，此时双方都无法复活，只有一条命。

2007年的《军团要塞2》就已经引入终盘的设定，但《军团要塞2》的终盘更像是羞辱战俘的恶搞设定，失败方缺乏还手之力，特殊的嘲讽攻击理论上可以秒杀胜利方士兵，但实际操作难度极大，对技术和运气都有相当高的要求，能够干掉一名敌人已经算是壮举。在《泰坦降临》的终盘里，撤退方可以随意反击，没有任何劣势，如果兵力占优，撤退方可以全灭胜利方。比起《军团要塞2》的虐俘，《泰坦降临》的终盘与《使命召唤》单人剧情中的撤退关更接近，还记得普莱斯、肥皂等人屡次杀出重围爬上直升机的桥段么？在《泰坦降临》的对战中，你也能获得同样的体验，但这一次，交战双方都是玩家扮演的真人，撤退的运输机也不会一直等你，停留十秒后立刻脱离战场，刺激感倍增。登上运输机并非万事大吉，胜利方可以用强大的火力轰掉运输机，这就要求撤退方在登机前尽量反击，消灭敌方泰坦。如果你能够在终盘阶段横扫敌军，就算放弃撤退的机会，也能获得丰厚的奖励，反之，缺乏殿后部队的有效反击，一味逃跑的撤离行动往往是机毁人亡，满盘皆输。

考虑到很多高龄玩家反应较慢，在短兵相接的战斗中经常吃亏，更喜欢在单人模式里找乐子，《泰坦降临》的对战将单人和多人相融合，关卡充满了大量的Bot。虽然本作的对战仅为12人，但Bot多达24个，再加上12名玩家均可召唤泰坦，地图上的理论最多单位数量为48，战斗毫无冷场。Bot的枪法和能力都比不过玩家，但这并不算设计失误，而是故意为之。《泰坦降临》借鉴了DotA等MOBA游戏的思路，玩家相当于能力强大的英雄，Bot则是数量庞大的杂兵。正面冲突缺乏胜算的玩家可以避其锋芒，把精力放在收割Bot上，这种乐趣和其他FPS的单人模式相似，但收割Bot同样可以为玩家和队伍带来优势。Bot与队伍共享视野，干掉敌人的Bot可以削弱敌方的侦察能力。除了获得经验值外，刷Bot也可以减少空投泰坦所需的等待时间，《泰坦降临》的刷Bot和《毁灭战士》《雷神之锤》等古典流FPS的刷补给没有本质区别，在玩家刷资源的同时，也面临着遭受敌方玩家攻击的风险，熟悉地图的玩家对Bot的刷新频率和位置了然于胸，提前设好埋伏，可让猎物自投罗网。

2010年的独立下载游戏《周一格斗之夜》（Monday Night Combat）曾将射击与MOBA相融合，但这款游戏与《泰坦降临》的设计思路并没有多少相似之处。《周一格斗之夜》的地图遵循MOBA类型的设计，而《泰坦降临》的地图依然是传统FPS模式。《周一格斗之夜》的杂兵和英雄的造型、体积和动作都截然不同，而《泰坦降临》的Bot拥有和玩家相似的体型，玩家可以藏身在Bot之间迷惑对手。对于那些守株待兔的Camper，《泰坦降临》的Bot可谓噩梦般的设定，蹲坑蹲到Bot的几率远大于蹲到玩家的几率，即使Camper不开火，Bot也会发现Camper，虽然干掉几个Bot对于Camper并不是难题，但如果Bot的身后隐藏着其他玩家，暴露自身位置的Camper很容易死于“螳螂捕蝉，黄雀在后”的悲剧。《泰坦降临》的Bot只是杂兵阶层，枪法很烂，但依然具备一定威胁。想让Bot枪枪爆头很容易做到，但这样一来玩家就没得混了，本作的Bot追求的不是枪法，而是模拟人类的走位，从远距离观察，Bot的姿态和人类玩家很像，这是其他游戏中那些枪法厉害百倍的Bot都没做到的，从这个角度来看，本作的Bot设计相当成功。

《泰坦降临》没有单人模式的一大原因是AI难以编写，Bot的能力简单，很好处理，但机师的技能复杂，涉及非

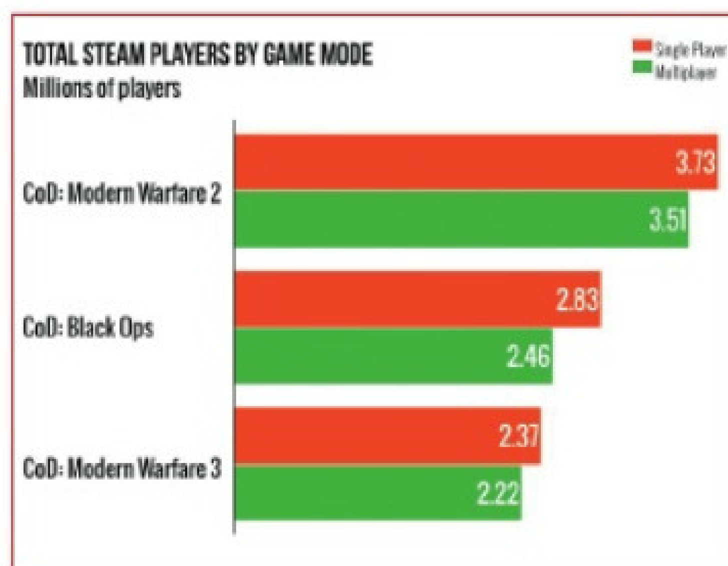

《军团要塞2》的终盘是屠杀战俘，失败方抱头鼠窜，几乎没有还手余地，想靠嘲讽反击需要很高的技术和运气


乘飞机撤离在《现代战争》系列的单人模式中是很常见的桥段，Respawn将这一桥段融入到《泰坦降临》的对战中

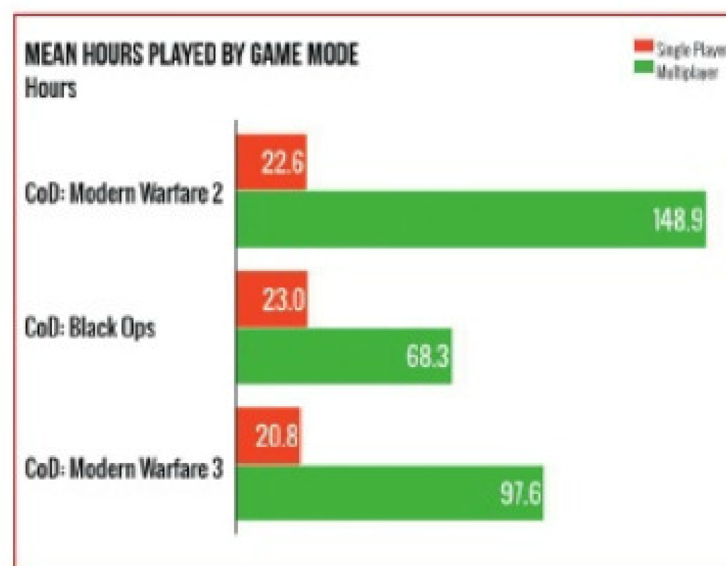

成功登机获得的奖励并不算丰厚，如果你对自身的实力有充足的信心，不如索性放弃撤退，奋勇杀敌



《周一格斗之夜》引入了分配点数升级的设定，在战斗中即时获取经验值提升能力，更偏向MOBA而非射击游戏



科技博客媒体Ars Technica通过大面积抽样调查得出的统计，单位为百万，可以看出，只玩《使命召唤》单机的人极少



Ars Technica《使命召唤》平均游戏时间的统计，单位为小时，就算单机制作精良，联机的耐玩度也明显更持久

常多的临场判断、选择和发挥，以目前的技术，很难编写出令人满意的AI。泰坦的自动驾驶也是一个特殊策略，无法充分发挥全部技能优势，战斗力不如真人玩家。强扭的瓜不甜，《泰坦降临》的游戏机制并不适合单机，制作组也曾做过一个单人关卡，效果平庸，最终决定将本作打造成一款纯联机游戏。根据科技类博客Ars Technica的统计，在《现代战争2》《黑色行动》和《现代战争3》这三款《使命召唤》的PC用户中，约90%的人既玩单机也玩联机，10%的人只玩单机，而联机的平均游戏时间是单机的7倍。对于《使命召唤》这样的游戏，制作组在单机和联机两方面需要付出同等的人力物力，即使如此，单机模式的平均游戏时间也只有20小时，联机的耐玩度可达上百小时。负责《泰坦降临》的Respawn虽然由前Infinity Ward的骨干组成，但这毕竟只是一个不到百人的小公司，对于规模有限的工作室，专注联机才是明智选择，况且《泰坦降临》的联机融入了大量单机元素，难以在对战中立足的用户也可以通过刷Bot获得奖励。

武器与挑战

《泰坦降临》的武器定位游离于现实派和幻想派之间，走的是一条折中路线。一方面，制作组想要带来一些新鲜感觉，另一方面，大部分武器的性能都没有太过脱离现实。《星球大战》的做法为开发者提供了参考，汉·索罗的那把手枪就是毛瑟C96，加上新的瞄具和枪套就有了不一样的感觉。《泰坦降临》的大量枪械基于现实，如R-101C卡宾枪和雷明顿ACR极为相似，只是改变了弹匣样式；G2A4步枪则是一把安装了MCS导轨和JAE-100枪托的M14，不论是造型还是性能都如出一辙；磁力榴弹发射器源自现实中的KSG霰弹枪，制作组将其结构等比放大，变为一把重武器。各类科幻片也是本作参考的对象，智能手枪MK5的造型虽然模仿自现实中的斯太尔M9A1，但其自动锁定的特性却源于《异形2》的M56智能步枪，另一把武器Hemlok BF-R的造型脱胎自《异形2》的M41A脉冲步枪。几乎所有武器都自带显示残弹的液晶屏幕，玩家无需频繁低头查看界面，这一点也参考了《异形2》。各类枪械的涂装则借鉴了《第九区》中外星人“大虾”的武器，融入了很多橙色元素。游戏的单兵武器以实弹为绝对主流，唯一的例外是充能步枪，其灵感源于《光环》系列的斯巴达镭射，通过蓄力激光束灼烧载具装甲。

《使命召唤》的玩家可以迅速熟悉《泰坦降临》的武器，虽然名字不同，但玩家想要的枪械类型全部囊括其中，每个人都可以找到顺手的武器。制作组不想再玩《使命召唤》那种文字游戏，提供一大堆造型不同但性能区别不大的雷同枪械，转而深化同一把武器，提供丰富的改装选项，玩家练枪刷部件也更方便，减少大量重复劳动。完成各类数据挑战可以获得经验值和卡牌奖励，每一场游戏可以使用三张卡牌，只要玩家不死，卡牌的威力会一直持续到一场游戏结束。稀有卡牌的强化效果明显，如让玩家进入无限的隐身或兴奋剂状态，或无条件空投一架泰坦。如果卡牌变成了微交易元素，将会破坏游戏的平衡性，好在制作组从一开始就否认了这个可能，让玩家不再担心。虽然稀有卡牌非常强力，但并没有哪张卡可以像《使命召唤》的连杀奖励那样直接召唤毁灭式空袭，即使拥有了卡牌的属性优势，玩家也必须凭借实力亲自杀敌。卡牌对游戏的影响可谓相当微妙，一方面，它给玩家赋予了一定属性优势，另一方面，这种优势并不算强横或霸道，完全可以被敌人的实力所抵消。

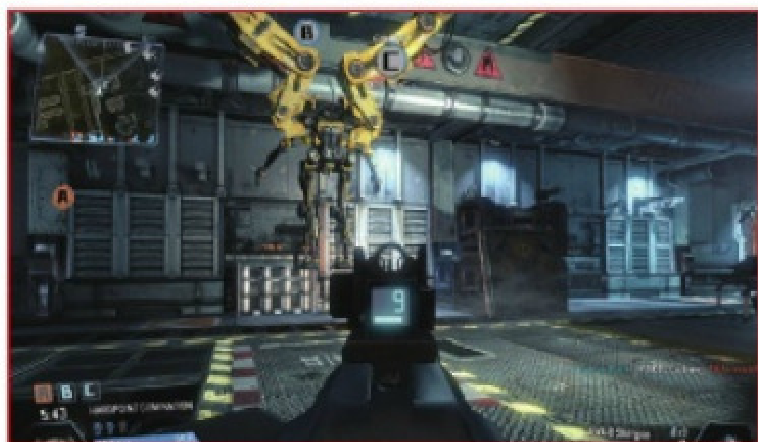
《使命召唤》自4代以来成为时间杀手的主要原因是转生的设定，让玩家在满级后依然有奋斗的目标。《泰坦降临》的转生设定则与《使命召唤》有一定区别，从2转开始，玩家必须满足特殊挑战才能转生，除了“击毙50名机师”“击破50台泰坦”等单纯的武器数据积累，还有“使用充能步枪攻击50次泰坦弱点”“通过骑乘击破50台泰



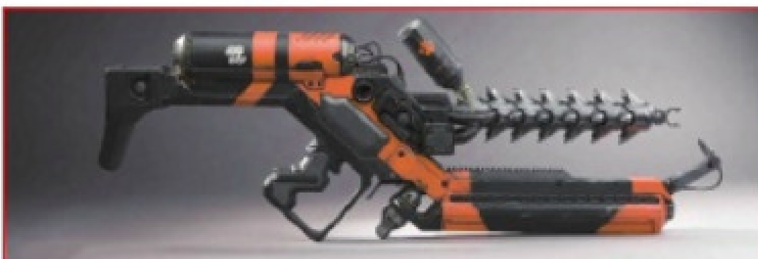
《星球大战》中汉·索罗的手枪，原型正是大名鼎鼎的毛瑟C96，即国人熟悉的“驳壳枪”“盒子炮”



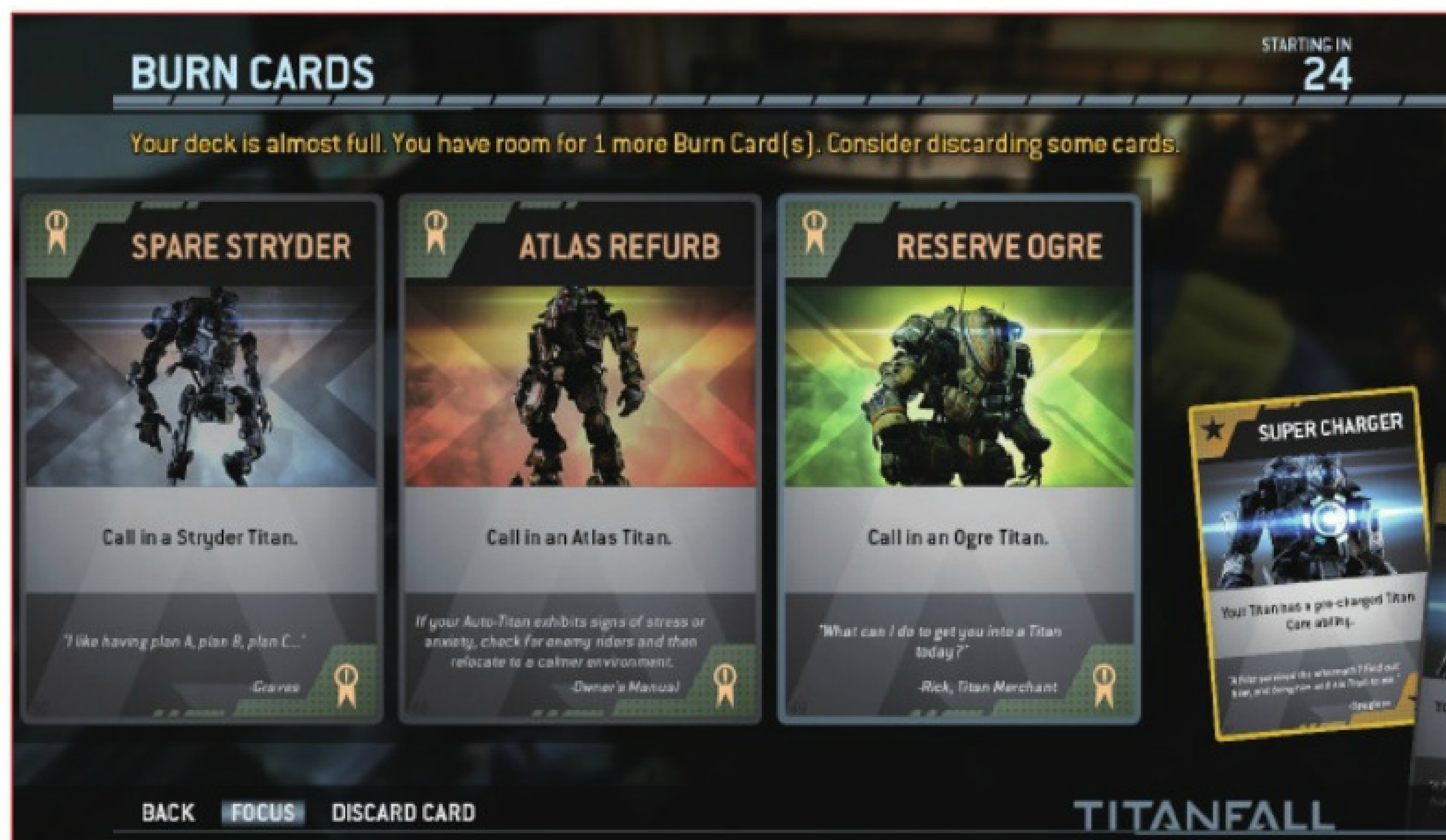
《异形2》的M41A脉冲步枪，在《泰坦降临》中变为三连发的突击步枪Hemlok BF-R，二者的造型基本相同



在武器上直接显示残弹数是个不错的点子，但采纳的FPS不多，除了《泰坦降临》，《星际传奇》也使用这一设计



《第九区》的外星人"大虾"使用的电弧炮，其配色被C.A.R.冲锋枪和喷火轻机枪等武器借鉴，电弧功能则给了泰坦



卡牌在游戏中的数量充足，功能繁多，但有一些强力卡牌的数量非常稀有，如三种无条件召唤泰坦的卡牌

坦"等颇具技术含量的挑战。转生次数越多，经验值加成越多，玩家很容易升到50级，但如果没有完成转生挑战，就无法转生。如果说《使命召唤》的高转生数只要时间充足就可以做到，那么《泰坦降临》转生对技术的要求远高于时间。再加上不同转生次数逼迫玩家使用不同武器，一个高转生玩家就算做不到十八般武艺样样精通，也足以掌握大部分武器的基本要领。《泰坦降临》的转生更像是一次次试炼，而非纯粹的时间积累，转生的意义高于《使命召唤》。

机械的演变

作为《泰坦降临》的最大卖点，机械设定让制作组绞尽脑汁，仅对外公布的设定方案就有12种之多。最早的机设距离8米高的泰坦相去甚远，是类似《传送门2》的轻型动力外骨骼，只增强力量，不提供额外的防护。随后，机械设定又变为类似《光环》的动力装甲，攻守兼备。在游戏的成品中，我们依然可以看到大量《光环》的影子。泰坦的HP分为护盾和护甲两部分，外层的能量护盾可以回复，里层的护甲损伤无法修补，。空投泰坦落地后的360度全周天防护罩类似《光环》的天盾，阻挡外部的一切攻击，但内部的火力也无法穿透防护罩。敌人进入我方护罩会不断损失HP，这是《泰坦降临》有别于《光环》的设定，因为本作的全周天防护罩只能保护待机状态的泰坦和其周围区域，不能主动发动，泰坦正式启动后，防护罩就会消失。泰坦的战术装备粒子墙则类似《光环》的星盟阵地护盾，属于单向穿透装置，放行我方子弹，阻挡敌军炮火。制作组引入动力装甲的设定最初是为了改变《使命召唤》类FPS中玩家HP过低容易在遭遇战中突然死亡的问题，这一初衷在成品的载具战里得到了体现。

随后，机械的体积逐渐变大，由2.5米高的动力装甲变为体积更大的机甲，这样的演变并不奇怪，动力装甲与传统机甲并非泾渭分明，二者之间原本就没有准确的分界线。各类科幻片再次成为了灵感源泉，《阿凡达》4米高的AMP机甲成为制作组参考的对象，片中人类使用的30毫米GAU-90加农炮变为了游戏中的40毫米半自动炮，成品中的很多设定也能看到《阿凡达》的影子，如壮阔的外星场景和四翼飞龙等怪兽，两派势力IMC与抵抗军的战争带有人类和纳威族的影子。《第九区》的"大虾"机甲对本作也影响颇深，这台高机动性设备成为了游戏中轻型泰坦"游侠"的原型。《第九区》电弧炮发射的霹雳让敌军在一瞬间变为爆米花，电弧带有一定跟踪效果，一击消灭多名步兵，这把武器的特性在游戏中被完全还原。"大虾"机甲另一个吸引眼球的装备是手部立场护盾，可以将敌人发射的子弹停在半空中，随后物归原主，攻守兼备。泰坦的手部也装备了类似的旋涡护盾，同为起源引擎，为了方便，制作组直接挪用了《半衰期2》重力枪的代码实现这一功能。

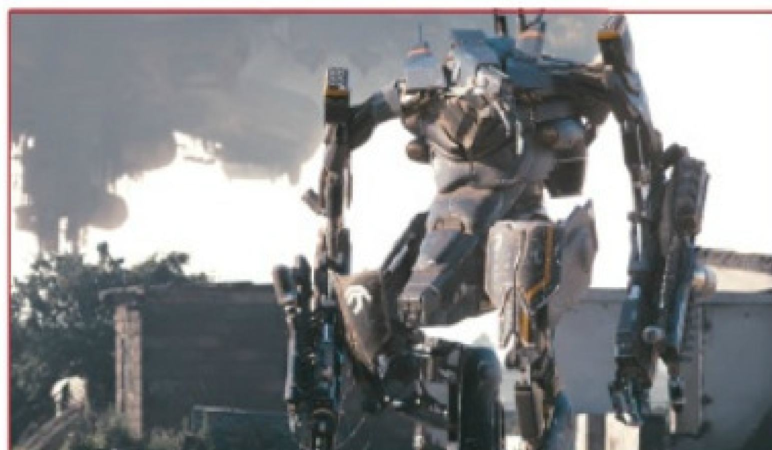
杰森·韦斯特和文斯·赞佩拉是Respawn的创始人，但与动视打官司耗费了二者的大部分精力，史蒂夫·福田才是《泰坦降临》的掌舵者。史蒂夫早在2015时代就与杰森和文斯相识，在《荣誉勋章：联合袭击》和初代《使命召唤》中，他担任策划，从《使命召唤2》开始升为主策划，随后又打造了《现代战争》和《现代战争2》。来到Respawn后，他成为了《泰坦降临》的监督。作为日裔美国人，史蒂夫让《泰坦降临》融入了海量的日本元素，这并非滥用职权，而是制作组众人赞同的方向。Respawn的艺术总监乔尔·埃姆斯利（Joel Emslie）也是一位日本机器人动画的狂热爱好者，他经手了三作《使命召唤》，一直没找到可以让自己充分发挥兴趣的题材。众人从Infinity Ward集体辞职来到Respawn，彻底和《使命召唤》说再见，新公司需要新作品新题材，乔尔终于找到了机会。在游戏引擎没能确定的初期开发阶段，乔尔便使用模型手工搭建角色和机械形象，他多年来制作了无数高达模型，对于这一步骤轻车熟路。PG级高达模型（1：60比例）丰富的内构让乔尔赞叹，为游戏制作机体模型时，他在内构方面下了大功


《传送门2》的轻型动力外骨骼装置，增强主角的机动性，《泰坦降临》曾考虑过这样的设定，但最终取消了


《泰坦降临》的空降护盾与《光环3》的天盾如出一辙，但前者对敌人有附加伤害，后者没有这一设计


星盟阵地护盾在前两作《光环》中是固定设施，在《光环3》中首次成为可移动部署的装置，实用度大增


《阿凡达》的AMP机甲，GAU-90加农炮的刺刀也被《泰坦降临》的40毫米半自动炮所继承


《第九区》的“大虾”机甲防御力并不高，但机动性出色，与轻型泰坦“游侠”的定位十分接近


一台高度受损的重型泰坦“巨魔”，外部的装甲几乎剥离殆尽，露出复杂的内部结构，这是机师弹射前一瞬间的画面

夫，即使掀开外层的装甲，泰坦内部细腻的设计也令人叹服。在游戏中，随着泰坦护甲值的不断减少，机体越发残破不堪，露出内部复杂的结构，给玩家留下了深刻印象。

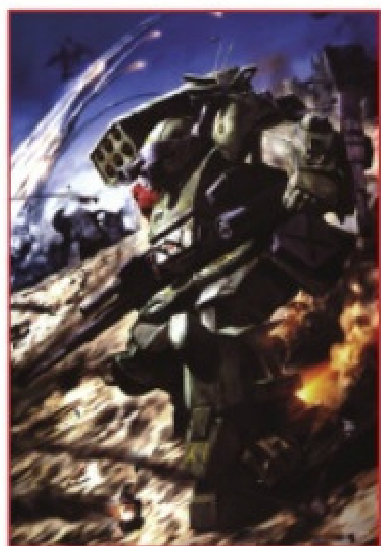
东西方融合

严格意义上讲，日本的机器人动画这一类型始于1963年的《铁人28号》，它开创了超级系机器人动画的先河，幻想程度较高。富野由悠季于1979年监督的《机动战士高达》则更加现实化，被视为真实系机器人的范本。《泰坦降临》的两军配色在一定程度上借鉴了《高达》，IMC和抵抗军分别以白和绿作为主色调，一如《高达》中地球联邦的高达和吉翁公国的扎古，但除此之外，游戏找不到太多《高达》的痕迹。乔尔承认，他本人是《高达》的狂热爱好者，但《高达》名声在外，当今日本几乎所有的真实系机器人都有《高达》的影子，如果《泰坦降临》也走上这条老路，很容易产生审美疲劳。Respawn想做的是一款比《高达》更加写实的游戏，就像Dynamix在1989年制作的初代《机甲战士》那样，为此，乔尔将目光转向了其他动画。

高桥良辅于1983年开创的《装甲骑兵VOTOMS》系列才是《泰坦降临》真正的范本。同为真实系机器人动画，《装甲骑兵》的风格与《机动战士高达》存在巨大差异，主角齐力古是一名职业军人，而非《高达》系列中那些因卷入战火意外坐上机甲的民间少年。《高达》的主角机异常娇贵，机体作为主角的象征，大都是性能极端优越、数量稀少甚至独此一份的存在。为了保障主角的出镜率，主角机的战损概率极低，很难看到被摧毁的场面，即使有，也大都发生在剧情中盘，此后主角反而会获得更强大的改装机或后续机。《装甲骑兵》则反其道行之，机体以量产型号为主，缺乏移情价值，更像是纯粹的消耗品，主角经常更换机体，对战损设备并不怜惜，正如《泰坦降临》中一次又一次空降、一次又一次毁灭的泰坦。高桥良辅想要证明，决定战斗胜负的并不是武器，而是人本身，齐力古就算驾驶普通量产机，也能发挥出优异的成绩。《装甲骑兵》的机设师与初代《高达》相同，都是大河原邦男，但风格并不相同。《装甲骑兵》以实弹武器为主，在近战中，机体甚至用铁拳互相肉搏，毫不留情地将敌机的装甲捶烂，把机师从驾驶舱里拖出来，这一套充满了原始野性的动作变为了《泰坦降临》的处决技。

另一部对《泰坦降临》影响深刻的日本机器人动画是《超时空要塞Macross》，这也是以量产机和实弹武器为主的作品，初代可变式战机VF-1原型正是经典的F-14，造型符合空气动力学，座舱仪表和操纵杆也按照军事化标准设计，“骷髅中队”的涂装源于美国海军大名鼎鼎的VF-84“海盗旗”中队，片中的战舰SDF-1也充满了尼米兹航母的影子。美国金和声公司将《超时空要塞》与龙之子的另外两部动画《超时空骑团》和《机甲创世纪》的剧情融合，改编为自成一派的新系列《太空堡垒》，向日本之外的地区进行推广，引起轰动。大陆电台于90年代初引进了《太空堡垒》，成为一代观众难以磨灭的回忆。《泰坦降临》中泰坦默认的主武器XO-16链炮正是一把向VF-1的手持大型机炮致敬的武器，带有“禁止踩踏”标识的黄色条纹是VF-1的视觉元素，现实中的舰载机设备也能看到类似的标识。XO-16还参考了各类舰载防空机炮，这把武器在游戏中凭借优良的射


ATM-09“眼镜犬”，《装甲骑兵》的标志性机体，以泛用性强而闻名，产量超过一千万，成为一代名机


《装甲骑兵》各类机体所使用的三联装光学镜在游戏中被所有泰坦沿用，这也是二者之间最明显的相似之处


《装甲骑兵》量产机为王的思路完全符合现实军备，高产量意味着低廉造价和可靠后勤，这才是支撑军备规模的基础


《超时空要塞》的战机三段变形并非纯粹为了推销模型而想出的噱头，三种形态优缺点互补，提高了机体的泛用性

速和精度成为对空攻击的首选。

《超时空要塞》能够一炮走红，华丽的战斗功不可没。板野一郎是日本动画演出的宗师级人物，在那个动画分镜零碎无序的时代，板野开创性地使用大量长镜头跟拍，将战斗场面的纵深感与空间感发挥到极致。《超时空要塞》天女散花式的导弹齐射便是他的杰作，媒体盛赞“板野制作的战斗场面变幻无穷，如同马戏表演”，从此“板野马戏”成为了《超时空要塞》中导弹齐射的代名词。并非所有动画中的导弹齐射都能做出“板野马戏”的层次感，板野本人曾吐露奥妙：“板野马戏”中的导弹分为三种，第一种是优等生，追着敌人的屁股不放；第二种是先读者，喜欢预判对手的轨迹，再绕到前方一击致命；第三种则大智若愚，远离敌人自娱自乐，最后突然爆炸用碎片击中敌人。三种轨迹交织在一起，才能演奏出“板野马戏”的恢弘乐章。虽然限于系统，《泰坦降临》不可能像真正的“板野马戏”那样在一轮导弹齐射中展现三种不同的轨迹，但本作中各类导弹拥有不同的轨迹，多台泰坦接战时的效果同样华丽无比。跟踪式弹头如同“优等生”，即使敌机躲在墙壁后面，导弹也要拐个90度的弯命中对手。集束导弹是“大智若愚型”，难以直接命中敌人，但后续的爆炸效果惊人；多目标导弹则是最符合“板野马戏”精神的武器，采用“先读者”的轨迹，拥有一定预判能力，可以同时锁定多架敌机，12发导弹呼啸而出，气势惊人。《泰坦降临》的光影特效并不先进，但出色的粒子和烟雾效果为画面增色不少。

除了巨大的泰坦外，游戏中的机器人还包括马文（Marvin）工程机器和幽魂（Spectre）机械步兵，前者用于工业生产，对人类完全无害，原型是现实中的本田ASIMO，后者则是自动化战斗设备，拥有不输给机师的防御力和弹跳力。幽魂机器人的定位与《超时空要塞》中的鬼魂（Ghost）无人机相同，与人类机师混编出动，起辅助作用。

壳中的灵魂

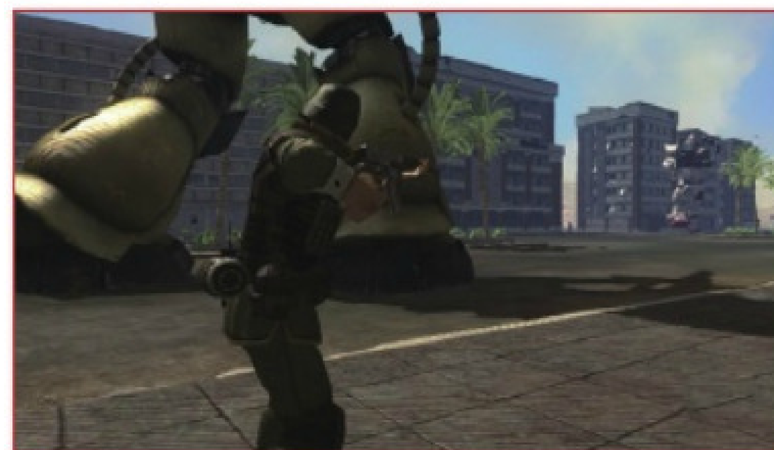
如果《泰坦降临》没有载具战，即使地图有24名Bot，仅剩的12位玩家也难免产生一丝空荡的感觉。坐进泰坦后，地图的比例瞬间缩小，战斗也进入白热化阶段。机师与泰坦的对抗是游戏的重要核心，平衡性很关键。之前的很多FPS提供过猫和老鼠式的对抗，但平衡性与冲击力都做得不够好。《战地》系列的地图较大，载具体积庞大，与步兵的接战距离也较远，冲击力不够直观。《虚幻竞技场》系列的地图较小，提供了多种巨型载具，甚至包括5人一起驾驶的陆上战舰，气势虽足，平衡性不佳，除了用大量人马围攻，玩家并没有迅速摧毁这些载具的捷径。《光环2》引入了近身劫持并破坏载具的打法，但缺乏配套设定，在对战中，近身强登载具的难度不小，稍有不慎就会被轰成碎片、碾成肉饼。《泰坦降临》想要搞好平衡性，依然要参考日本的作品。

《装甲骑兵》系列曾在1988年推出外传动画《机甲猎兵》，主角只是一名步兵，肩扛反器材狙击枪等武器，凭借高超的游击战术，与机甲斗智斗勇，看点十足。《高达》则在十年后推出了游戏《特洛伊行动》，同样以猫和老鼠为主题，但《高达》先天不适合这一题材，装甲骑兵的身高仅为4米，高达和扎古等机动战士足有18米高，渺小的步兵难以抗衡。日本公司不擅长制作FPS也是一大问题，再加上开发商低下的技术力，《特洛伊行动》最终成为了一款素质低劣的敷衍之作，白白浪费了优秀的创意。玩家在多人对战中并没有主角光环，凡人仅凭肉身难以对抗机甲，需要更先进的单兵装备，电子朋克作品在这方面提供了出色的范本。

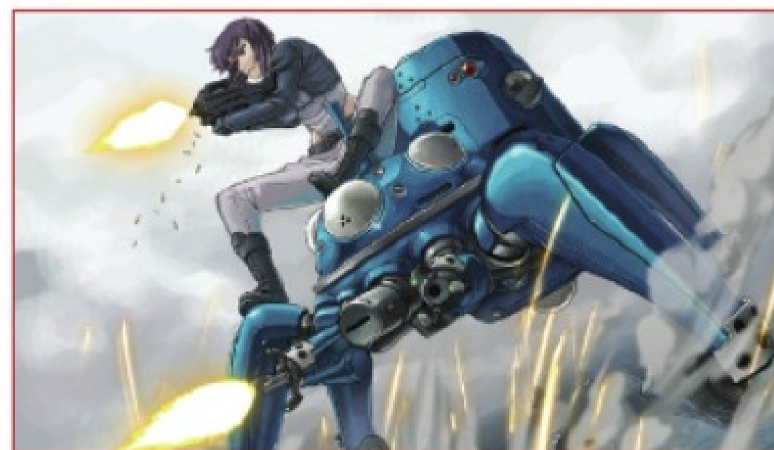
士郎正宗，拥有世界级影响力的日本科幻巨匠，Respawn的艺术总监乔尔·埃姆斯利也是他的忠实拥趸。1985年，士郎推出了自己的首部商业漫画《苹果核战记》，一鸣惊人。士郎从小学就开始学习专业油画技巧，出道时的画风就已经相当成熟，对细节的极端追求是他的一贯特色，小到枪械和机甲、大到建筑和城市，每一格画面都充满了复杂的细节，书页空白处的注释密密麻麻，很多时候字数比台词还多。虽然以漫画家自居，但士郎可不是文弱书生，他学习过剑道，持有柔道黑带段位，经常向身为特警的亲属请教专业问题，在枪械、格斗术、刑侦学、特种作战等多个领域都有两把刷子，擅长描绘各种战斗场面。《苹果核战记》中的机甲上半身有四条臂部，较小的两条用于收纳驾驶员的双臂，较大的两条用于操作

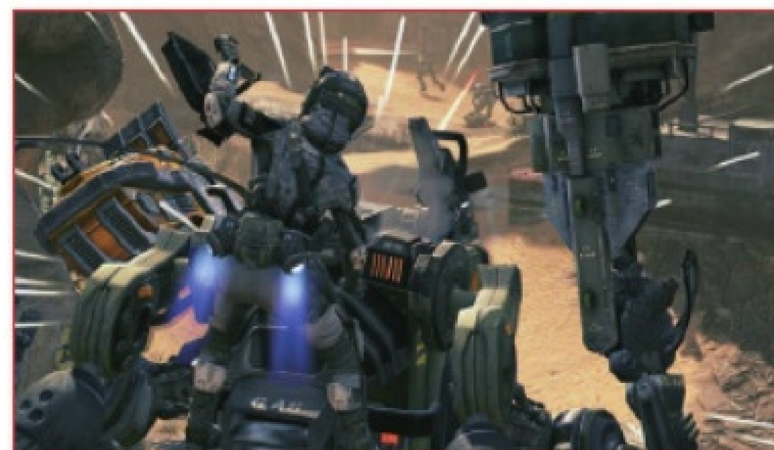

《虚幻竞技场》系列的陆上战舰“利维坦”，最多可装5名驾驶员，算是多炮塔爱好者心中的理想武器平台


《光环》系列的强登载具难度较高，可一旦成功，回报也相当丰厚，你可以把敌人的载具变为己有


《特洛伊行动》的截图，人类步兵连高达和扎古的膝盖都摸不到，机动战士的巨大体型注定了这一尴尬场面


《苹果核战记》的四条臂部机甲，在《攻壳机动队》中也能看到类似的设备，后者的时间线设定在在前者的一百年前


主角与塔奇科马充满默契感的协同作战是TV《攻壳机动队》动作场面的最大亮点，这一设定启发了《泰坦降临》


《攻壳机动队》的主角素子被戏称为“掀盖狂魔”，擅长骑乘载具掀开天灵盖，这也是《泰坦降临》高手的必备绝活

重武器，两对双臂动作同步，操纵简单直观，在士郎的其他作品中也能看到这种设计，《泰坦降临》曾打算使用相同的结构，但最终只保留了类似的体感操作。士郎的很多作品都被改编为影视，《苹果核战记》曾四次改编为动画，战斗华丽，但剧情深度远不如漫画。士郎最著名的作品当属1989年开始连载的《攻壳机动队》，这部漫画与《苹果核战记》共享背景世界观，在1995年改编为剧场版，在世界范围引起轰动，成为首部登顶全美Billborad录像带销量榜的日本动画，2002年开播的TV版大量使用数字化技术，在士郎的亲自协力下深入探讨网络社会的方方面面，铸就另一个传奇，至今仍代表着日本动画的最高水准。

《攻壳机动队》的主要角色多为义体人，经过生化改造，飞檐走壁不在话下，就算从十几米的高度直接落地也毫发无伤。热光学迷彩作为半透明的隐身装置，对可见与红外光谱同样有效，也是单兵对抗机甲的利器。主角可以通过电子战干扰机甲的观察系统，逼迫驾驶员离开载具，再将其直接击毙；或利用机动性和隐身强登载具，掀开一片装甲，对内部下手，这两种战术在《泰坦降临》中都得到了还原。《攻壳机动队》中主角的座驾为思考战车，可以由机师手动驾驶，也具备脱离机师自动驾驶的能力，AI能够识别机师下达的战术指令，可以和机师搭配实现包抄、牵制等基本战术。与敌方载具对抗时，机师可以让自动驾驶的思考战车在正面吸引火力，自己开启隐身绕至后方，强登敌军机甲，实现奇袭，这也是《泰坦降临》的常用战术。游戏的地图设计了大量只有机师才能进入的地点，武器没有穿墙伤害，也没有场景破坏效果，机师可以找到大量可供躲避的区域，充分发挥灵活机动的优势，与庞大的泰坦对抗。

泰坦的AI并不复杂，通不过图灵测试，无法与《攻壳机动队》的思考战车相提并论，但《泰坦降临》毕竟只是一款FPS游戏，泰坦不需要与人类相当的思维和情感，只需作战功能便足矣。限于复杂的技能和目前的AI技术，AI驾驶的自动泰坦难以抗衡真人，但在特殊情况下依然能发挥不错的作用。控制点模式的很多要地体积狭小，只能由机师占领，在这种情况下，AI操纵的自动泰坦可以分担外围的防守压力。玩家召唤的泰坦不会被友军或敌军抢走，只遵从一个玩家的指令，外人无法进入驾驶舱，解决了内讧问题，也不必担心弃机逃生会便宜对手。

泰坦的真意

纵观《泰坦降临》的机械设定发展历程便可以看到，乔尔·埃姆斯利等制作组成员始终植根现实，无防护轻型动力外骨骼早已具备初步实用性，单兵动力装甲的早期原型机也将于今年投入测试，只有8米高的泰坦是现实中不存在的武器，但这一钢铁巨人并非纯粹的虚幻产物。Dynamix在1988年的名作《艾布拉姆斯主战坦克》是Respawn参考的对象，泰坦的很多结构都能看到M1坦克的影子。作为陆战之王，坦克在平原战的威力毋庸置疑，可是现代战争以巷战为多，坦克的在城市的推进速度并不快，贸然突击很容易陷入步兵的包围，必须与步兵密切配合，逐房逐街清扫敌人，步步为营谨慎行事。针对坦克在巷战中防御力较差的问题，各国陆军拿出了一些配套的改进方案，如加装反应装甲和主动防御系统，但治标不治本。反应装甲和硬杀伤式主动防御系统通过爆炸和破片干扰敌方武器的威力，反应装甲是一次性装备，同一块装甲无法有效抵抗两发攻击，硬杀伤主动防御系统则有拦截上限的限制，超过上限系统就会


2010年问世的第二代XOS动力外骨骼系统，可以放大10倍力量，被《时代》杂志列为年度50大发明之一


M1坦克的顶盖，中型泰坦“天神”的驾驶舱有上下两个入口，上方入口的结构与M1的顶盖如出一辙


坦克在演习中释放烟雾，《泰坦降临》的电子烟雾除了迷惑视线、干扰导弹之外，还可以对步兵和载具造成伤害


响尾蛇微型导弹发射器在正式版中的弹夹容量为25发，这样的数量足以突破任何坦克的反应装甲和主动防御系统


著名的石勒喀自行高炮，早在阿富汗就被俄军用来对付藏在山上的敌人，车臣战争时又被拉去清理巷战中的步兵


GAU-8机炮，A-10的半个机身用来装下这个硕大的家伙，泰坦的火炮为手持携带，免除了这一问题，更为灵活

被突破，最新的RPG-30火箭筒配备诱饵弹和串联战斗部，可以同时突破反应装甲和硬杀伤主动防御系统。况且这两大措施会主动释放爆炸和破片，对步坦协同有一定影响，步兵必须与坦克保持几十米的距离才能避免误伤。软杀伤主动防御系统通过干扰信号实现防御，不会误伤友军，但对于非制导的传统火箭筒无能为力。

坦克的主炮受射角限制，无法向近距离高层建筑物的目标的开火，炮塔上的高射机枪较为灵活，但操纵者很容易遭到狙击手射杀，只有少数装备遥控机枪的坦克才能灵活攻击近距离建筑中的目标。自行高炮的射角范围较大，可以在巷战中充分发挥火力优势，但装甲较薄，防护力不佳，造价昂贵，不适合冒险执行巷战任务。俄国曾研发使用坦克底盘、装备机炮反坦克导弹的BMPT战车，这种四不像处于什么都能干但什么都干不好的尴尬状态，反坦克不如坦克，防空不如自行高炮，只能在巷战搭配坦克发挥优势，过于鸡肋，已经下马。直升机与垂直起降飞机在巷战中的速度更快，拥有更好的视野和态势感知系统，但太容易招惹防空火力，为了避免碰撞，这两种载具难以像坦克那样利用低矮楼房充当掩体，不适合长期伴随步兵作战。《泰坦降临》已经为载具装备了能量护盾，在游戏中我们也可以看到坦克和垂直起降飞机等传统兵器的身影，证明它们并没有被彻底淘汰。但能量护盾只能增强防御力，并没有从根本上改变二者在巷战中的局面。

8米高的泰坦是一种融合坦克、自行火炮和直升机优点于一身的巷战利器。高大的体积让泰坦有充足的空间安置厚重的装甲，配上能量护盾，其防护力可以和坦克相提并论。8米是一个相当微妙的身高，泰坦在树梢高度拥有媲美直升机的视野，在下蹲时又可以利用双层建筑充当掩体。先进的探测系统赋予了泰坦不输给战机的出色的战场态势感知能力，可以对任意方向袭来的导弹迅速做出反应。泰坦的驾驶舱界面参考了现役战机的抬头显示器，玩家只需盯着屏幕中央就可以了解到所需的信息，机载系统的语音提示随时补充重要情报。双足行走的移动机制保障了地形适应力，紧随步兵作战，庞大的身形足以容纳丰富的装备，四肢和躯干的缓冲装置也为空投部署提供了条件。手部实现了武器与载具本体的分离，泰坦可以根据战场需要随时更换武器，射击角度随心所欲，几乎没有射角的限制，配上先进的探测系统和丰富的导弹，对空性能接近自行高炮，清扫阳台和房顶的步兵自然不在话下。在平原作战时，泰坦的体型远大于坦克，更容易被发现，但另一方面，8米的身高使其具备优于坦克的视野，开火时机并无劣势，泰坦出色的对空能力也可以防范低空的飞行载具。泰坦并没有彻底抢走坦克和垂直起降飞机的饭碗，这类传统兵器在游戏中依然存在。本作的地图多为建筑群中的点穴战，双方需要在短时间内将兵力投入战场，压制各种复杂地形，在兵力有限的情况下，泰坦的部署速度快、生存力强、适应各类地形、武器丰富、攻击角度灵活，拥有最高的泛用性，自然成为首选。最重要的是，泰坦的本质是各类成熟技术的结合，造价合理，打得起消耗战。泰坦作为Respawn心中的究极巷战兵器，虽不算完美，但足以震天撼地。

《泰坦降临》的发售对于Respawn而言只是一场伟大征途的起点，除了以DLC形式推出的地图包，制作组今后还会免费更新自定义徽章、新卡牌，新模式等元素，私房和观察者模式的加入也将大大促进本作在电子竞技社区的推广。Respawn已经表态，今年他们不会过多考虑续作问题，将主要精力用于完善本作。泰坦已经降临，而FPS领域的新一轮革命才刚刚开始。P



手游记

■上海 小皇太极

编者按：这是一篇国产手游开发者的手记，讲述两个老男孩的游戏心……他们用15小时开发出了一款手机游戏，嗯，这是真的，不管你相不相信，请往下看。

这是一篇很有趣的文章，文字风格另类，写法独特，切入点别具一格。这是一篇需要仔细读的文章，因为你要去理解他说的内容，虽然这只是如今手游开发的一个缩影，却很能说明目前的现状以及……以及我们面临的问题。

主角一：网名小皇太极，上海某游戏公司职员，在游戏行业内摸爬滚打多年，先后干过程序、系统策划、UI/UE、脚本、运营、产品经理等杂七杂八的角色，现在……混着，呵呵。

主角二：网名火鸟，曾在唐骏做董事长的那家游戏公司做MMO主程，现在下海创业中，做啥？洛阳亲友如相问，就说他在做手游……



▲封面一定要很酷很Man



▲老男孩以前的作品示意图



▲不以妹子做宣传的游戏都是耍流氓



▲游戏的战斗需要配合强力的手感和音效

第一章、老男孩的《绝对火力》

2013年10月26日，周六早10点，我懒懒散散地起床了，一会儿就接到朋友火鸟的电话，叫我去他家玩，地址是上海青浦城区。

我打开了高德导航，距离我家浦东唐镇有……67.1公里！额的神呐。

自己开车挑战太艰巨，只得选择公共交通，交通方面省去历尽千辛万苦的两千字……

下午3点多，到达火鸟家。

这里插播一则说明，我和火鸟，从2009年开始曾经合伙开发《墨攻：妖兽入侵》《小鸟排队》《格格快跑》等PC和手机游戏。有那么一点小成绩，《墨攻》PC版曾在游民星空网站下载量高达百万次，《小鸟排队》也曾幸运地在手游蓝海的时间段里飙升到付费榜第六名那么几个小时。《格格快跑》一不小心登上了某年的新闻晨报……广告到此结束。

休息下来，4点，火鸟做为主人，势必得主动开始泡茶，聊天，聊的话题里自然少不了游戏，唉该死的职业病，能聊的也就是以下几点核心：

0.主题手游

1.手游做游戏难啊

2.渠道太难搞了（之前XX数据调查表明，全国各大渠道每天只能展示出300多款游戏，其中大部分位置还被世界有名的单机游戏所占领）

3.大家都在做手游，都在做策略弱联网手游，都在做策略弱联网卡牌手游，妥妥儿的红海

4.大家都为了在红海中拼杀出一条血路，目标品质要求越来越高，开发成本越来越高，这样成功率自然而然就……

5.这年头做个月流水500万的手游，很可能赚不了多少钱，甚至压根不赚钱

6.小的手游公司和创业公司，要么就发了做大了，要么被收购兼并老板套现了，更大的一部分（我猜测应该是98%）的手游创业公司都会死亡。最终产品还是回笼到大游戏公司中

7.盛大的百万亚瑟王火了，估计接下来大家又会去疯抢日韩高品质游戏了。代理成本又狠狠地拔高了

……

聊以上话题时，能感受到众多交替的叹气声。

不过话锋转回来：

1.反过来在中国移动游戏基地中，单机《3D暴力摩托》和《极速狂飙》，月流水1000万，实际上这纯单机游戏的品质也就一般

2.《燃烧的蔬菜》，那公司做了N年功能机的小游戏，坚持到智能机时代后，通过中移动的短代计费方式，火了，赚了，也卖了

3.移动的用户群目前喜欢简单粗暴，付费明朗，能付费的时候占便宜的游戏

……

“小皇太极，那我们总得做点啥游戏吧！”

“说做就做！不墨迹！开工吧”

于是下午5点左右，两人就开始在想做个啥游戏了，这里我有一个强烈建议：思考着做什么的时候，千万不要对着电脑！

我们现在的情况是这样的：

1.两个人（skilled）

2.周末时间（而且已经过去一半了）

3.要赚钱！

继续深入，明确了我们要做的游戏的方向思路：

1.走运营商短代支付（小游戏必须的，大游戏咱两人一周末做不了）

2.要简单（核心玩法要简单，不用教学，一个手指玩）

3.包要小（一定一定一定一定一定要小，最好不超过10M）

4.要刺激（打枪、音效要给力）

5.收费要粗暴（解锁、买枪、升级、复活）

6.规划可控的开发量（很多团队就是因为前期没有规划好，后期的开发量不可估计，也不好控制）

7.图标和宣传图一定要……额……“肉”。大家懂的！

明确了目标和方向后，我们开始了细节内容的完善。

又经过半小时的交流，由火鸟想出来了一个结合小蜜蜂和抢滩登陆的玩法。也就是《绝对火力》的雏形。

5点半，我利用最最最得意的本行技能——交互设计，快速原型设计法，用Photoshop和Visio给游戏流程做好了规划图，其实也就4个界面——封面、武器升级买卖、关卡结算、战斗中。

7点的样子，火鸟已经将游戏的核心玩法，用纯色的色块在PC跑了起来，游戏核心玩法很简单：

1.一个手指操作枪的准星

2.对准从左到右的敌人，就会自动开枪（不对准不开枪，省子弹）

3.子弹无限，但是换弹夹需要时间（往往就是这个会造成game over）

4.有手雷炸弹概念，使用后秒杀全

屏，数量靠打怪或者花钱购买

5.放过了敌人，扣血，血扣没了，问要不要复活，花钱滴

6.关卡前后有武器升级，花钱滴！

出门吃晚饭时间到了，在饭局中我们谈论了一个商业模式问题：枪支购买的功能怎么做。我们目前有6把枪：

1.如果，一开始玩家进来，买了把最贵的枪，其他的枪就都浪费啦，赚不到钱了

2.如果，枪械购买后不是永久持有的，这样可能太黑了。说不定上了移动基地后，会收到一定量的投诉

晚饭局中最大的收获就是，定下来了这一个重要计费点的使用方法：

一个枪，一把一把按照等级，顺序解锁过去，UI上只显示当前的枪和下一级枪，再后面等级的枪就看不到啦，提高神秘感，有谁知道我们才6把枪呢？

晚饭吃完，咖啡买起，策划细节基本完成，开始排接下来紧张的工作量：

1.美术素材，动画，UI，我来完成（其实网上扒了好多资源）

2.产品功能实现，火鸟完成（编码却是实打实的）

3.数值调整放到最后做

于是我们按照“游戏中→封面→武器升级→关卡结算→其他弹窗”这样的顺序，默契地配合，高速地运转着。

当晚恒大被首尔逼平，阿森纳又艰难的取胜了，范佩西又给曼联进球了，国米都蹿升到第四名了，皇马依然还是在国家德比中输给了巴萨……夜深了，有点扛不住了……

两人的开发、熬夜，此刻进入了一个很混沌的状态，其实功能基本都完成了，想加油努力达到完美，却进入了意识飘忽时期。

我提议，索性放下当前手头的完善各个功能点的工作，我们一起来做数值吧，本游戏数值包括如下几部分：

1.敌人的量、血、掉落的钱

2.玩家的枪的攻击力、弹夹数、上弹速度

3.解锁升级每个武器的价格，重点啊重点，关系到游戏能赚多少钱

做做数值，居然把这一个昏昏欲睡不精神的时间给熬了过去，此时时间已经进入了凌晨4点。

接下来的3小时完成了很多杂事：

1.程序功能的修修补补

2.美术资源的完善

3.UI和操作流程的优化

4.继续优化调整数值

5.在界面上加上了高清的诱惑妹子图

6.去国外的Flash小游戏里面去扒音乐和音效下来

7.用Word 2013做了一个有女、有胸、有枪的icon

PC测试，继续小小细细的修修改改，PC继续回归测试，找到bug，PC继续回归测试，优化表现力，烧版本到手机上（大家可能不相信会有这么顺利，其实我也从来不相信会有这么顺）。

此刻天已经亮了！

烧到一个安卓平板和我的华为手机上，出现了各种兼容性适配性问题，这是程序员的问题，火鸟义不容辞的坚持除虫完！

然后周日早上的太阳也都出来了……熬过夜的朋友们可能也会有所体会，3、4点之后到早上7点这段时间度过得非常非常快。

10月28日，周日早8点，我和火鸟两人，一边吃着煮的水饺，一边拿着手机和平板自high，吃完睡觉。一共历时15小时。这一篇短文的流水账部分结束。

最后总结一下：

0.本文全部是真实故事，无任何改编：

1.做游戏一定要找一个好伙伴

2.做游戏真苦，做游戏需要推及工作量的！不熬夜不加班，能做好游戏吗？能把游戏做好吗？

3.游戏是红海，策略网游是死红死红的红海，何不在红海里面找蓝色点点的方向呢？

4.手游不比端游，如果不能控制好开发周期，不能规划好开发优先级，不能控制好成本，没有明确针对的渠道，索性不要做，浪费！

5.做类似“三国群英”战斗的策略卡牌异步手游，基本就是扯淡。因为战斗不会有多少人看，大R玩家不会因为战斗漂亮而留下来持续付费，而群英的战斗会耗费比其他功能加起来还要多的时间！

6.认清市场，我们这些游戏行业者，身边的同事朋友，往往绝大部分都不是你手游的付费用户。抓住你真正付费人群的


▲图片的设计颇为讲究，直接关系到下载意愿



▲赢了输了都要给玩家以友好的用户体验



▲每逢活动都得做些宣传方面的更新

需求去做游戏！

收入预测：

ARPU值=20~30元人民币

日流水=30000人民币

争取吧！低成本小游戏小数据，大牛勿笑！

待实际上线后数据再发出来分析分享！

运营计划：

1.于某渠道商合作，先接入移动MM上线测试数据，根据运营建议修改计费点

2.然后同步上线移动游戏基地，联通沃商店，电信爱游戏

第二章、还记得那年的花儿

那时候，参加工作没两三年，工资不高，一个月薪水发下来，扣完税交完社保，得很省吃俭用才能买得起便宜的港版的iPhone，记得那个时候的型号是3G，那时候玩起iOS游戏，突然觉得游戏居然可以这么酷，大都是国外单机游戏，一个塔防游戏《Field Runner》，为了打满分，可以玩通宵的样子。

那个时候用iPhone的人，想装应用，想装游戏，可选择的渠道也非常非常单一——91助手，那时候用iPhone的大部分人可真叫土豪，可不是么，能花4000-5000元买个手机的可不就是土豪么？关键是很多土豪一般还不怎么会用电脑……

言归正传，我和火鸟平时玩的游戏比较多，国内外众多单机大小游戏，有一次火鸟QQ上丢给我了一个游戏——《雏鸟之乡》。这是一款在Bigfish上面的休闲游戏，就是一款小鸟风格的祖玛游戏。让我打分的话，就75分吧！

然而火鸟给我推荐这款游戏并不是让我玩下去，而是……

火鸟也是一个技术流，闲不住的主儿。为什么要说“也”？其实好不吝啬的说我自己也是的啦，呵呵。他同样也是一个产品经理的好材料，他作为一个程序员，也经常有产品策划方面的思路，只不过是虎头蛇尾，不过那个虎头的思路往往还是很赞的。

这次的计划是，叫我把这游戏的美术资源给剥出来。他有一个很不错的游戏创意：

1.消除类休闲小游戏

2.无任何时间紧迫感

3.8×8的场景格子

4.8种颜色的棋子

5.四消，也就是横竖斜三个方向至少四个相同颜色可消除

6.棋子走路会受到已有棋子影响

7.用道具可以随机消除场地中的棋子

8.随着积分的提高，多种颜色

那个时候，为啥做这个休闲游戏呢？

1.市面上休闲游戏占据了很大的份额

2.美术资源量少

3.休闲游戏的开发简单（这一条，事后我认识到了有多么的错）

而《雏鸟之乡》这个游戏的美术素材，扒下来以后，正好完美支持我们的功能需求。用小鸟做棋子，动作有待机、移动、出现、飞走。同样音乐、音效都一应俱全了。

那个时候，市场上大多游戏还都是付费下载，我们也顺应了潮流，制作了英文版，希望能在海外赚点收入。

同样也为了“偷懒”，就只有一个道具功能，驱赶小鸟，一局里面只能驱赶4次，每次赶走4只鸟。无任何内购，购买了游戏之后，不再收费。

开发主要是火鸟的事，我自己还去申请了一个开发者账号，个人账号，每年99美元。

火鸟的开发速度非常快，虽然在最后发布到手机的时候也会有点小问题，但是这第一款手机游戏也很快速的完成啦。由于是咱俩是兼职，用时大概是一个星期七天的晚上下班时间，并且第一时间就上传去了AppStore。我给它取名叫《BirdQueue》，译做中文叫《小鸟排队》。游戏包大小6.7M。

其实，这里有一个很严肃的问题一直在被我回避，说白了其实就是——这



▲2007年iPhone带给了全世界全新游戏体验



▲《雏鸟之乡》是一款类似“祖玛”的射击消除游戏


▲我们用“雏鸟”的资源做出的《小鸟排队》休闲消除游戏


▲做游戏就永远不要把程序员当码农用



▲《小鸟排队》最高达到付费第五名

款小鸟排队的所有美术资源，包括音乐音效都是“偷”来的。这一点在国内的游戏开发圈子里就不说了，可能大家都仗着源素材资源是国外的，不会来告中国的一个小团队。于是就很大胆的顶着头皮上了。

上面讲的是开发的经历，火鸟是绝对主角，下面讲讲运营这一块。运营主要是我来负责，火鸟就基本没啥事了。

我们俩都是搞开发的，哪里懂得什么市场推广，上线了以后就短暂的出现在了新游戏列表中，虽然游戏量少，但是也是迅速就没啥波浪了，我们也只能靠自己的微博、QQ群给大家发布一下地址，毕竟这款游戏是英文版，针对的是海外市场，那时候咱们大陆的iPhone手机用户，很少有良好的付费习惯。

那个时候游戏少，平台也不是很多，大公司都没有任何手游方面的动作，专注手游的小公司很少很少。我可以很轻松的搜索到几个那时候貌似不错的推广平台，那时候iOS平台做推广主要是靠限免推荐。

小鸟排队在AppStore里，付费下载，每次1美元，上线之初，没有任何推广每天大约能有40-50的下载，也就是说平均一天的流水40多美元，Apple抽掉30%，能入我们手的有28美元，我还觉得挺好，那时候的汇率还算高，好像是6.6的。

我联系了一家iOS推广，它是在手机上有客户端，push弹出游戏链接的，他们的要求就是让我在游戏说明那加上一句他们平台的推广文字就好。我设置好免费时间段，约定的推广很快的就来了。

好家伙哦！这平台给咱的限免推广只有一天，6万9千的下载，happy死了！可惜都是免费下载。

假如这些都能变成付费下载就好了。我和火鸟一直想以此为梦想，而一直在坚持着努力，希望它不会仅仅只是一个梦吧！

经过这一次的推广后，国内的付费下载也多了起来。后来我又联系过另外一个平台给做推广，他们的运营专员还帮我录制视频，设计宣传图，很是热心。

在当年的6月份某天早上，还出现过最具有历史性意义的一幕：我们做的这只小鸟，一跃爬上了AppStore桌面游戏付费榜单第六名，那个画面的截图我至今保留在手机上。

这只小鸟的开发运营故事到此差不多了。回头看看，本文用的最多的词就是“那个时候”。

那个时候其实就也就是3年多以前，才3年多时间，我个人看这个市场行情，却是完全变了。

1.AppStore里的游戏数量多了上千万不止

2.游戏基本上都变成免费下载，外加游戏内购收费

3.山寨的游戏越来越多，c2c方式很管用（Copy to China）

4.金山游戏，宣布战略转型，全面投入到手游

5.安卓的市场份额突增，变成苹果的三倍

6.市场上一夜之间多出来了几十家大中小型平台

7.渠道越来越掐住内容方的喉咙，游戏内容接入平台的收入分成，甚至变成了75:25，开发商小头

8.所有的推广渠道也已经不会免费帮游戏做推广了，费用少则几千，多则几万一天的费用

9.现在的美元汇率是6.1

10.那时候可以暂时看起来还算蓝蓝的海，突然就变红了。这一切来得出乎意料地快

总结一下就是国内的手机游戏环境已经逐渐很难适合独立的个人小团队了。

同时还有一个小插曲，在安卓的某些市场上，发现了别人山寨咱们的小鸟游戏，当我们用着老外的资源的时候，我们抱着“偷到了，赚了”的心态去赚钱，可一旦发现别人用了自己的素材，自己的不平衡就瞬间爆发出来。这可能就是曾听说过的“小资产阶级变态心理”吧。

休闲游戏开发简单，可能很多人，特别是从事策划、美术的同行，或者是一般大众玩家都会这样觉得，这里我得严重纠正一下这个错误！休闲游戏的开发很不简单！做一个质量好的休闲游戏需要很大的投入！

1.核心玩法的开发确实很简单

2.休闲游戏的质量和细节是由核心玩法之外的周边功能给累积起来的

3.好的休闲游戏，靠口碑相传的能量还是很大的

4.相对于策略游戏、卡牌游戏，休闲游戏对细节、动画、手感的要求非常高，如果玩起来的用户体验不高，用户绝对不会玩，也就更不会把游戏分享给朋友

5.休闲游戏可以看作是另外一种动作游戏，并不是那些策略游戏只做数值计算的

6.商业模式对于休闲游戏格外重要，游戏总是要以赚钱为目的的，脚踏实地针对休闲游戏的用户精心设计好了的计费点，比“自以为是”设计的计费点，ARPU值会高得不止一个档次（ARPU值，Average Revenue Per User，即每个用户平均收入），一个收费的道具的开发时间往往评估下来后，会发现比游戏核心功能的开发时间还要长。那么一个一个的附加道具的功能开发下来，时间就需要多评估和排期了

综上所述，要做好休闲游戏，核心功能确实会比较快，但是有两部分的额外工作：

1.游戏的表现细节和手感

2.游戏的计费点、道具的功能设计开发

这两部分的时间和工作量加起来，绝对不仅不是很简单的，相反说不定会比策略游戏的工作量和开发周期更加长。

这个《小鸟排队》的休闲游戏的开发和运营的小故事到这里也结束了。用3年前的一次独立手游的开发经验，从一个小的点来反应现在的市场行情，仁者见仁，智者见智。每个游戏圈的同业者和想进入这个行业的朋友们，也都会有自己对于市场的想法。


▲市面上的市场平台还有游戏app犹如汪洋大海


▲个人开发者的生存之路的疑问？随波逐流还是创新？

终篇：洛阳亲友如相问，就说我在做手游

新增主角两名：

主角一、网名晶儿，超级大美女一个，上海某高校学生一枚，对游戏创意的冲击有着极其正向的作用，有时她随意说出的一句话，能拨开云雾，结果还是见到了乌云……

主角二、网名Kevin，90前嫩仔，说他是个会策划的程序员呢，还是会编码的设计师？都不好说，不过他依然自称是码农……

这一篇的标题，看似牛气冲天，但是丝毫不夸张。

2013年被业内称为手游元年，那是大公司老板和投资和分析师们说的，虽然我们这些渺小的存在们，从更早的日子就开始做手游了。不过国内商业化的大趋势，确实是从2013年开始的。

手游的泡沫现象逐步显现，创业如潮，各种并购、上市，资本的各种概念表现非常明显，还有……打住！打住！打住！！

这些是那些企业老板、投资人、基金老板、分析师看的，我们依然是混在这潭水中的小角色们。

时间过得很快，我们经历了太多太多的故事。

晶儿、Kevin和我每年定期参加上海的GameJam活动，出品过Metao、Stop Impossible、3D vs.2D这些手机独立游戏看。Gamejam是独立游戏界的盛会，每年由独立游戏圈内的游戏爱好者自发举办，暑期在上海某地，大家一窝蜂的聚集到一个场地里，三五组队，自由发

挥，海阔天空，大碗喝可乐，大口吃披萨。交流交友，相互学习鼓励，气氛很好。

我们参加这些民间活动，收获很多，锻炼快速开发的意识，愉快的过程体验……

不对，不是这些！

而是，我们小小超级大美女：晶儿，独立处事能力，从工作分配、开发周期、时间管理以及最后的产品演讲。

晶儿的策划头脑非同一般，我觉得我们从业多年的人就像一副画好了的画，怎么改也跳不出那个调调，而她就如同一张白纸，随意创意的挥洒也都是一副绝世丹青！

我设计的一个双人按键Q和M的游戏，她居然可以想到，将按键换成B和G，美其名曰Boy & Girl的游戏，手指触碰，产生无限的火花！

那段时间，晶儿得出这个想法的灵感给我的震撼，远大于这个想法的结果的妙处。

说起在国内做产品，那么你就势必会和“山寨”这个词联系在一起。

好吧，我承认说这两个字我有点心虚，因为这事我也干过！

山寨的主角是火鸟与我：

【Mogo Invation】（中文名：墨攻-妖兽入侵），就山寨了《植物大战僵尸》不过是3D版；

【全民猜图】，就山寨了《疯狂猜图》，只是在猜图过程中加入了遮挡元素加大难度；

【鸟哥鸟妹】，就山寨了著名的《Pop Star》，只是把美术质量略微提高了；

【格格快跑】，就山寨了著名的《飞天忍者猫》，只是把皮套上了著名的还珠格格；

…………

钱必然是赚了一点的。但是独立游戏在中国，呵呵。有赚就不错啦！

从事游戏行的好多朋友，似乎都有一些怪异的优越感，特别是策划岗位，见到一个游戏，1分钟后，大放豪言：“这……游戏，这么简单，就搞一个什么随机的什么什么什么，套个皮就好咧……”。

换以前我还一起和他讨论讨论，现在，奉上两个字“呵呵”，对于这种言论已经不屑一顾啦。

搞创意创新，需要的是强力的策划能力和开发能力，殊不知，搞抄袭搞山寨，需要的是更强大的开发能力和超强的团队意识。

这里并不是说山寨多对多好，只是在国内这个大环境下，一切成功失败判定的原则只有一个，流水收入，赚钱！于是绝大部分的商业游戏开发团队、创业公司，都会优先选择性价比最高的方式来进行产品的运作。端游如此，页游如此，手游亦是如此！有的人用拿来主义，洋为中用这些优良品质和传统，取得了巨大的成功，做到了几千万的年利润，然后被十几亿的价格卖给了A股上市公司。从此老板们都得道了！

这里特指2013年的“山寨”市场，特别疯狂！祝贺他们！真心的！我们都羡慕着呢！大家也都还在幻想着2014年再梦一场。

就在我写完这一篇的时候，发现国内某著名的手机游戏发行公司代理了日本畅销榜第一的游戏《勇者前线》，正在紧锣密鼓地做本地化的时候，国内已经有团队快速做出来山寨品，已经上线了。它叫《风林火山》。

手机游戏元年夏天的一部电影《中国合伙人》，客观的反应了这阶段国



▲晶儿和她的创意们



▲那些年我们一起快速山寨过的游戏



▲踏踏实实的开发之路异常艰辛



▲每个人心中都有一个游戏梦

内的创业的高潮，手游创业的成功率“高”达0.1%，手游产品的80%的收入，都是靠自刷流水。但是所有人都信奉一点，一旦成功，一笔就回来了！马上就发达了！但是在团队大富大贵之前，如何盈亏平衡生存下来，都已经成为了一个很现实的问题。

依靠着游戏行业的暴利，每年都有巨大一波行业外的年轻人往圈子里面挤。看看国内几个大型的游戏培训机构，火星时代、上海GA等等，遍布全国各大一二线城市，每年的招生都是数以十万计。就业问题面临严重挑战。

看看身边其他的行业内人士，问问他们的大公司，小公司，创业团队，是不是还都缺人，甚至都是招不到人？

行业就是这么现实……

晶儿继续学业，我给她灌输着“少壮不努力，长大做游戏”的信念，不过似乎她也听不进去。

我、火鸟、Kevin，都在各自的正职工作中，带着各自的团队商业游戏。

我们偶尔一起出来吃吃饭，打打德州扑克。我自信我们带领的团队，如果不看市场，不看收入情况，仅仅看游戏的质量和开发的效率，一定是国内顶尖的。

产品也输出过不少……与之相辅相成的其实也是没卷起多少大风大浪。

近期因为工作的关系，我转去做了投资，接触过很多产品，以及全国各地的大大小小游戏开发团队。除了对同业者表以深切的敬意之外，我也都尽量站在一个旁观者清的角度去帮他们完善产品。虽然暂时跳出了手游开发的一线开发。

但是退出开发圈子地来看这个市场，小公司太悲惨了。辛辛苦苦熬半年，捧着自己的公司的产品去找渠道发行，结果被那些平台告知，等等吧，前面还有85个游戏在排着队呢……

好不容易排队，找关系、公关，人家平台肯给你导量了，不少也不多，结果很兴奋的做到了一个月500万流水，可惜刨去支付成本、渠道成本、市场费用，结果发现刚好才勉强达到收支平衡……于是大家又开始新的一轮努力。

摘录一段《小时代》电影中的一段独白：

我们活在浩瀚的宇宙里，
漫天漂浮的宇宙尘埃和星河光尘，
我们是比这些还要渺小的存在。
你并不知道生活在什么时候就突然改变了方向，
陷入墨水一般浓稠的黑暗里去。
你被失望拖进深渊，被疾病拉进坟墓，
你被挫折践踏地体无完肤，
你被嘲笑、被讽刺、被讨厌、被怨恨、被轻视、被放弃……
但是我们却总是在内心里保留着希望，
保留着不甘心被放弃的跳动的心。
我们依然在大大的绝望里小小地努力着。
这种不想放弃的心情，
它们变成无边黑暗里的小小星辰。
我们都是小小的星辰。

细细品味，如今能有几人有如此情怀？

游戏之路就是一种生活。

后记

就在写完整个《手游记》三章的那一天，我和另外的朋友全中文汉化了一款游戏——《游戏开发巨头》。

一个模拟经营游戏，游戏中你将通过创立自己的游戏开发公司，来经历整个游戏行业的发展历程。开发销量最高的游戏，研究新科技并发现更多新的游戏类型。成为游戏市场的领头羊并且获得全世界玩家的支持！

如果你恰巧不是这个圈子里面的，玩玩这款游戏。你会懂的！

五月PC单机游戏一览

5月的PC游戏用“冷饭与新菜齐上阵”形容最为贴切，既有育碧大作《看门狗》、B社发行的“德军总部”系列新作，也有重制的《神话时代》以及移植的“无双”系列新作。无论是老瓶新酒还是热门新作，总有你的选择。

育碧的沙盒游戏《看门狗》一直受到关注，是5月重头。游戏以美国城市芝加哥为原型创造了一个高度现代化的城市。城市的一切都在电脑的监控之下，玩家可以随时了解城市每个角落的动向，并利用这强大的监控系统达成自己的目的。在这款游戏中玩家扮演的不再是沙盒世界中的一粒“沙”，而是有能力控制整个城市，成为沙盒世界“神”一般的存在。这也是本作与其它沙盒游戏最大的不同之处。在画面方面，游戏采用了AnvilNext引擎构筑整个沙盒世界，让城市变得更为真实，当然这也对玩家的电脑性能提出了更高的要求。

除《看门狗》之外，5月还有动作游戏《火焰限界》以及模拟经营游戏《海岛大亨5》上市，几款游戏共同组成5月的新作阵营。

5月除了新作之外还有多款“冷饭”登场。微软在重制《帝国时代2》取得成功之后，于5月重制了当年另一经典《神话时代》，想必能唤起许多老玩家的回忆。此外，经典之作《杀手已死》移植PC平台也让不少人惊喜，其独特的游戏风格当年得到盛赞，玩家现在终于有机会在电脑上体验游戏了。

游戏名称	原名	类型	发行时间
神话时代：扩展版	Age of Mythology: Extended Edition	即时战略	2014年5月9日
火焰限界	Bound by Flame	角色扮演	2014年5月9日
德军总部：新秩序	Wolfenstein: The New Order	第一人称射击	2014年5月20日
真三国无双7 with 猛将传	——	动作冒险	2014年5月13日
海岛大亨5	Tropico 5	模拟经营	2014年5月23日
杀手已死：噩梦版	Killer is Dead: Nightmare Edition	动作冒险	2014年5月24日
看门狗	Watch Dogs	动作冒险	2014年5月28日

德军总部：新秩序

■原名：Wolfenstein: The New Order ■类型：第一人称射击 ■制作：MachineGames ■发行：Bethesda ■上市时间：2014年5月20日

这年头你还能找到一款没有联机功能专注于单机体验的游戏吗？《德军总部：新秩序》就是这样一款游戏。“德军总部”系列历史悠久，无论是对FPS游戏还是对反纳粹题材的游戏都有深远影响。此次系列重启，开发商MachineGames可谓灌注了全部心血。开发商不准备在多人联机模式上花心思，而是将精力全部集中在单人游戏的制作之中，全心全意制作一款单机游戏。

本作的背景设定在纳粹赢得第二次世界大战后的1960年，故事舞台设定在欧洲，在游戏中玩家要渗透到纳粹据点中，杀掉大批敌人。与此同时，纳粹还有一个“超级武器”仍在发挥巨大威力，故此玩家还需要从纳粹手里夺走“超级武器”的使用权。虽然这是一个架空历史的故事，但正如标题中“新秩序”一词所揭示的那样，这是一个打破旧秩序，建立新秩序的故事，而玩家就要扮演那个拯救世界的英雄。

真三国无双7 with 猛将传

■原名：Dynasty Warriors 8 ■类型：动作角色扮演 ■制作：Koei Tecmo ■发行：Koei Tecmo ■上市时间：2014年5月13日

“无双”系列炒冷饭的传统已经让“无双”玩家们习以为常，不过光荣的努力并没有白费，由于“无双”系列几乎每代都推出PC版，“无双”系列在中国的玩家群体非常广泛。

PC移植版第一个看点就是光荣又从历史中挖掘出几位武将并让他们从“大众脸”转正为有头有脸有配音的正式武将。新人物一直都是“无双”系列持续吸引玩家的重要原因。其次，新作在游戏方式上也加入了多种新玩法，多个新剧本。如果说前作加入“晋”的剧本以历史为基础，那么本作的多个IF剧本则满足玩家改变历史的幻想。将星模式、挑战模式等玩法也肯定能“杀”掉玩家大把的时间。虽然许多玩家口口声声说“割草”游戏很无聊，但却总免不了在新作推出之后又拿起手柄。

“无双”PC版虽然并不包含主机版的所有DLC内容，但玩家们早就找到了自己玩PC版的“姿势”，无法下载的服装玩家们自己动手制作，使用鸡肋的武器玩家自己修改。“无双”的各类MOD早已成为“无双”PC玩家除游戏之外的一大乐趣，这些MOD是主机版玩家们玩不到的，是只属于PC版玩家的“乐趣”所在。



开放孤岛的隐患

■名称：Tropico5 ■制作：Haemimont Games ■发行：Kalypso Media ■类型：建设经营模拟 ■发售日期：2014年5月23日 ■文 兔二呆

《海岛大亨5》多人模式利与弊

模拟游戏一直以来是一个比较特立独行的类型，喜欢的玩家如痴如醉，对此不感兴趣的玩家则觉得枯燥无味。模拟游戏也借此将玩家群体筛选出来，模拟游戏圈内的风气也更加平和。模拟游戏的玩家们也正如同模拟游戏的特质那样，不急不躁怡然自得。

“海岛大亨”系列虽然小众，但自有一批死忠。最新作《海岛大亨5》（Tropico5，以下简称T5）的相关消息足以让死忠们振奋不已。

做一个独裁者

“海岛大亨”系列在模拟游戏中算是一个奇葩的存在，它不与那些主流大作如《文明》《模拟城市》等系列跟风争高低，但大作的要素却一样不少，同时还有自己的特点。它与那些严肃而正统的大作完全相反，黑色幽默和邪典戏谑散落在游戏中的每一个角落，一股子诙谐气迎面而来。这正是该系列最富有魅力的地方——展现出一个黑暗与光明同在的真实国家体系。



艾尔·普雷斯顿依然是本作万年不变的主角

游戏允许玩家做一个倾听民意、走民主路线的正派领袖，但在游戏里，民意与民主也并非万能，更多情况下，别说正义这种飘渺虚无的东西，甚至正确与否也值得商榷。

模拟游戏的玩家们都遇到过类似的窘境。如果不盖工厂，那么工业、科技就会远落后于对手，永远无法达成过关目标。然而要是建起工厂，又会因为污染等负面影响而导致民众的不满，随后各种罢工抗议、人口迁移就会出现，很是麻烦。以往被民意死死绑住手脚的玩家们只能畏首畏尾，只有拥有足够能力消除负面影响后才敢去发展一些严重影响民意的项目。对于扮演国家领袖的玩家而言，不可否认，民意的确对玩家作出了种种限制。然而在“海岛大亨”中，只要玩家具有独裁的能力，那么可以不被民意束缚，可以大刀阔斧地进行各种改革和建设。该系列一贯的主题也是让玩家独裁统治海岛，从其恶搞卓别林大师《大独裁者》的宣传片就可以看出来，而T5依然不例外。这种玩法是玩家选择“海岛大亨”的一个重要原因——在大部分其它类型模拟游戏里，是无法体验到的。

T5的主角仍然是一脸大胡子的艾尔·普雷斯顿(El Presidente)，游戏也允许玩家选择成为不同面孔的领袖。这一次，游戏的时间跨度将从殖民时代的19世纪开始，期间会经历两次世界大战的洗礼，战后经济大萧条，乃至将世界推向毁灭边缘的冷战，内忧外患无时无刻不考验玩家的手腕，当时间步入21世纪后，则是另一个全新的开始。从19世纪到21世纪的T5时间跨度足够大，不同时期玩家需要面对的挑战也不一样，加上多种统



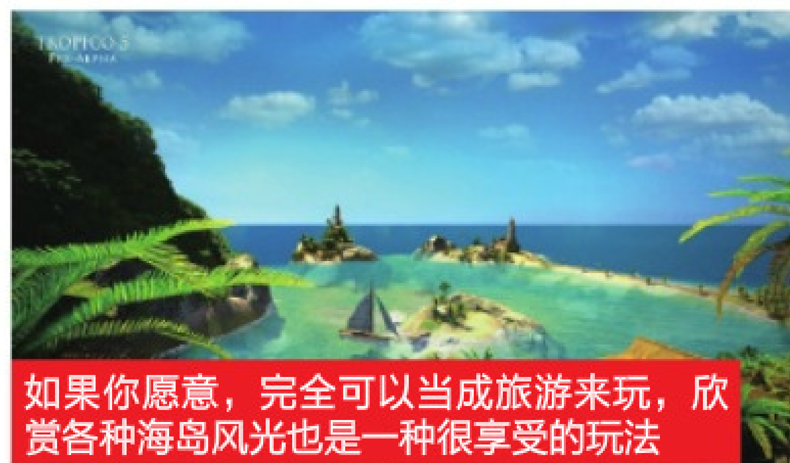
不积跬步无以至千里，罗马不是一日建成的，小岛也一样



工厂建在海边可不是一个好主意


兴建港口是拉动经济的有效手段，但负面影响也不容忽视


警局必不可少，但如何分布则由玩家考虑


如果你愿意，完全可以当成旅游来玩，欣赏各种海岛风光也是一种很享受的玩法

治方向，游戏的可玩性因此大大提升。多种建筑、科技、资源的加入也让游戏更加丰富，游戏还给出建筑升级转型的方案让时代演进的代价更低，一些旧建筑不必推倒重建，只需改建或是升级即可顺应时代要求。不得不说，这些实实在在的硬货干料绝对能够打动玩家。

经营海岛更加复杂

T5将在前作基础上进行扩展和完善，玩家可以将自己的家族成员安排到海岛上的各个要职之上。大使、将军：只要玩家愿意，就可以让自己的亲信担当，但要一步步地进行。家族成员会在不同的职位上获得不同方向的培养，玩家可以让他们在小职位上磨练解锁一些有用的技能，培养成熟之后就可以让他们身居要职成为自己的左膀右臂，家族成员的一些独特技能往往可以为玩家带来巨大收益。

科技方面除保留时代特色的内容外，也增加了一些新的科技，但需要满足条件才能进行研究，研究之后即可解锁相关的内容。两次世界大战与冷战时期也会设置对应的科技、建筑、产业链，比如核弹。要研究这些东西，阻挡在玩家面前的不只有资源、科技水平，还有对民众造成的生活困扰。届时用武力做一个独裁者还是成为顺应民意的领袖，这仍然是玩家必须面对的选择。

海岛经营自然少不了领海主权和海上霸业。T5对贸易系统做了很大的改变，如果海岛没有足够的海上实力，那么海上贸易路线很容易被掐断。因此海上贸易不仅需要贸易舰队，更需要护航舰队。当然，如果玩家实力足够，像大航海时代的英国一样，那么可以直接派出官方“海盗”在海上掠夺资源。另外，海岛内也可以通过探险来发现更多资源，当然，土著居民、猛虎野兽和自然灾害也是探险者们的大敌，但是海量的资源绝对值得冒险。探险不仅会带来资源，还能够拉动一个产业的发展。比如当玩家发现一座原始遗迹后就会有大量游客闻名而来，但当地人却对游客产生抵触和反感，如何处理二者的矛盾十分有趣。

多人模式利弊皆有

T5的单人模式已经足够复杂，再加上模拟游戏的节奏偏慢，结果让多人模式增加了许多变数。

T5破天荒地设置这样一种复杂的多人模式让我们既欣喜又担忧。多人模式允许最多4名玩家在同一个海岛上同时进行游戏。也就是说，玩家们共同享用有限的海岛资源，是合作还是竞争，这是多人模式最大的博弈点。为了取得胜利，玩家们需要时刻调整自己的策略，让自己在动态的竞争环境中始终处于优势，其他竞争者也会依照玩家的策略来调整自己的策略，让博弈无时不在，从开局到结束，绝无冷场之时。这正是博弈的精髓，也是竞争型经营建设游戏的主旨。从这一点上来看，T5的确将竞争型建设模拟游戏的核心最大程度地呈现在了玩家面前。

不过这样的多人模式带来的问题也不可忽视。虽然游戏给玩家构建了看似足够公平的博弈环境，但玩家们的游戏水平却是不一样的。新手玩家与老鸟玩家之间对抗，必定是老玩家占有优势。如何处理玩家之间的水平差距，构建一个相对平衡的博弈环境是极为重要的。不得不说这也是非常难的，即便是标榜公平的《英雄联盟》，其匹配撮合玩家的系统也不能够达到让大部分玩家满意的水平，更别说还有那些代练、外挂等不可控因素的干扰。对T5而言这个问题是一个极大的挑战，如放任不管，游戏的乐趣会丧失大半，但目前也没有什么有效的解决办法。

相信有前几作制作经验的Haemimont Games能够拿出一份让玩家满意的答卷，希望T5的游戏性会有大幅提升。虽然我看好T5的表现，但T5的表现究竟能否令你满意，只有亲自在游戏中寻找答案了。

灵魂侦探

■名称：Murdered Soul Suspect ■制作：Airtight Games ■发行：Square Enix ■类型：冒险 ■发售日期：2014年6月3日 ■文 老黑

一个殉职警察的“职业习惯”

这个世界上有“鬼”吗？身为唯物主义者的我们，当然可以轻而易举地给出否定的回答。但在最需要戏剧性的流行文化产品（通俗小说、电影、电子游戏）编剧看来，这个答案是肯定的！带着不白之冤离开这个世界的逝者们，在死后具有了不曾拥有的能力，看到了人们在活着的时候永远也不曾见过的东西。他们在失去生命之后，却可以按照自己的意愿来完成那些未竟的遗憾……“人鬼情未了”式的故事设置，的确是产出戏剧冲突的金矿。

亡灵神探的DIY调查

我们今天要介绍的《灵魂侦探》（Murdered Soul Suspect），讲述的是一个名叫RonanO′Connor的侦探调查一宗发生在自己身上的“已遂”谋杀案的故事——恐怕福尔摩斯也没有这样的能耐！

在生前最后一次调查中，Ronan被冷血杀手残忍杀害，醒来之后发现自己已经沦为了一只游魂。愤恨、不甘、绝望等等情绪对于这位破案高手的影响，都没有谋杀案所引发的好奇心来得强烈。他决定暂缓回归圣主怀抱的步伐，留在人间找出凶手，使其接受正义的审判。而故事的发生地，正是有“女巫镇”“美国鬼镇”之称的美国马萨诸塞州东北部小城塞勒姆（Salem）。

拒绝神棍

掌机与移动平台的AVG游戏爱好者，一定都还记得CAPCOM四年前在iOS和DS平台上推出过的《鬼把戏侦探》（Ghost Trick: Phantom Detective）。游戏中玩家扮演一个名叫Sissel的冤魂，协助侦探Lynne调查发生在自己身上的谋杀案，主要依靠的就是各种特殊能力。去年PS3上的独占大作（尽管后来被公认为雷作）《超凡双生》（Beyond Two Souls），走的同样是超能力路线。

而《灵魂侦探》的制作组Airtight Games则表示，本作的关键词是“侦探”，而不是让玩家靠着各种超能力“鬼玩人”。Ronan所要做的工作，与活着的时候并没有太大的区别：从证人（确切地说是“证鬼”）的证词中提取关键词，从偌大的场景中寻找蛛丝马迹，最终形成完成的证据链。它的核心游戏方式，可以比作是一部冥界版的《黑色洛城》（LA.Noir）。需要特别指出的是，由于这个世界已经没有陪审团和法官，你对结论拥有完全自主的裁决权。即便做出了错误的判断，故事也可


帮助怨灵解决分支案件，可以获得可观的回报

以继续，但会给Ronan在异世界的处境和游戏的最终结局带来不可逆的影响。

让异能成为配角

在《超凡双生》中，我们看到了操纵鬼魂附体到敌人身上，让他们拔枪相向，或者控制他们开车撞向同伴这样的招数。而在《灵魂侦探》的设计师看来，如此设定是不科学的，因为鬼魂本身不具备与现实世界直接进行物理层面互动的能力与条件。Ronan所处的并非是冥界，而是存在于萨勒姆镇的一个介于天堂与地狱之间的平行空间〝尘埃〞（Dust，类似于Limbo的概念）。〝尘埃〞世界的居民包括一些从地狱中逃出来的恶魔，它们将这里当作为害人间的中转站。还有一些始终不愿安然接受现实的冤魂，也会继续在这里游荡。〝尘埃〞世界与现实世界高度重合，但人类世界无法对其实施影响。因此当Ronan在塞勒姆郊外的林中小屋、在黑暗狭窄的街道、在哥特风格的废弃教堂或在阴森恐怖的疯人院中发掘线索的时候，他不用担心再度遭到那些杀害自己的凶手们的袭击。然而那些试图阻止他调查的人类败类们，却可以与自由穿梭的恶魔们达成了协议——Ronan的调查依然危险重重。

正是由于Ronan并不能在人类世界为所欲为，他的调查与复仇，特别是依仗的超能力，也必须在力所能及的范围内才能进行。Ronan可以偷听凡人的谈话，安全门和荷枪实弹的守卫并不会阻碍主角的行动，但反派所豢养的恶魔却可以轻而易举地掌握Ronan的行踪。既然当了鬼，肯定都要会〝附体〞这个基础技能。不过Ronan在〝鬼上身〞之后并不能控制宿主的行动，他只能读取对方的一部分意识，用于为破案提供线索。

当化身游魂之后，当事人已经不再具备与世人进行接触的能力，这是古今中外异灵题材文化产品的〝潜规则〞。Ronan不可能靠一个〝鬼〞的力量来解决所有的谜题，他同样需要来自其它〝鬼〞的帮助。在CAPCOM的经典AVG《钟楼3》中，当一个个魂魄的怨念被女主角解决之后，他们就会留下解决下一个谜题的关键道具。这一设置，在《灵魂侦探》中也是存在的。自从发生在17世纪末的萨勒姆镇女巫大审判以来，无数不愿意接受现实的魂魄就在〝尘埃〞世界中游荡，得到他们帮助唯一的方法，就是破除各种怨念。比如你遇到一对沉浸在儿子被杀悲痛之中的老夫妻的魂魄，就可以调查他们儿子被杀的来龙去脉，最终将真相揭开——造成这个年轻人非正常死亡的原因是吸毒过量导致坠亡，老两口随即会欣然接受事实。在携手步入天堂之前，他们会给主角奖励，协助主角继续完成自己的灵魂探案。

人死不能复生，但却可以在虚拟世界中上演更多的精彩。死去的Ronan如何开创个人事业的第二春，就去尝试一下别样的《灵魂侦探》吧。P


主角所处的并非是传统意义上的冥界，而是介于人间与地狱之间的平行空间，类似“边狱”的概念


作为一个鬼魂，连偷听生者谈话的本领都没有的话，就实在是太说不过去了


这帮蠢蛋同事看来是帮不上什么忙了



主角身上依然保留着被杀时的弹孔


本作并没有战斗内容，在遭遇恶魔的时候，将会进入潜行模式

权力改变一切

■名称：Call of Duty: Advanced Warfare ■制作：Sledgehammer Games ■发行：Activision
■类型：第一人称射击 ■发售日期 2014年11月4日 ■文 digmouse

《使命召唤：先进战争》前瞻

纸牌召唤？使命之屋？

民主？民主？！这东西他们既不需要也根本不想要！

从今年起，“使命召唤”系列的开发轮转将迎来一个新成员：协助支离破碎的Infinity Ward完成了《现代战争3》的Sledgehammer Games。很多玩家或许因为MW3的差强人意对这支团队有所怀疑，但实际上这家工作室的真正实力并未在那档烂摊子里体现出来。其创始人Glen Schofield与Michael Condrey曾是Visceral Games的领军人物和初代《死亡空间》的主创人员，实力不可小觑。

“使命召唤”系列史上并不缺少好莱坞明星的助阵，此前Kiefer Sutherland（战火世界）、Keith David（现代战争2）、Sam Worthington（“黑色行动”系列）、Ed Harris（“黑色行动”系列）等众多明星都曾献声，不过还没有哪位的级别比得上《先进战争》的当打明星：美版《纸牌屋》的男主角Frank Underwood的扮演者Kevin Spacey，这位两座小金人得主将在本作中扮演全球最大私人军事企业Atlas Corporation的老板Jonathan Irons，连姓氏都和Underwood一样怪异。


新玩具之一：提供全房间透视功能的特种手雷

PMC的崛起

你凭什么以为，依据一点信仰差异就可以大军开进别国的领土，狂轰滥炸一番，推翻个把独裁者来建立民主？呵，省省吧。

在本作正式公布前，Activision与著名时政文化杂志《VICE》合作推出了一系列关于现实中私人军事企业（PMC）的纪录短片为游戏造势，而这也并不是PMC这个话题首次在游戏中被探讨，2008年的《潜龙谍影4》中PMC就是游

戏剧情中的重要组成部分。

时间来到2054年，这个世界正处于一片混乱，众多大国的军事力量在经济危机和军事冲突中遭受了惨重损失，私人军事企业迅速成为各国解决武力需求的首选，在这样的背景下，Jonathan Irons的Atlas Corporation迅速成为了行业霸主，而手握兵权的人，总归想要把兵权转换为更加实在的权力。玩家扮演的Atlas小兵Mitchell（由配音界红得发紫的小生Troy Baker担纲演出）受自己的海军陆战队战友，Jonathan Irons之子Will邀请加入Atlas，他要受老板之命，前往全球各地解决名为KVA的全球性恐怖组织挑起的冲突和袭击，同时也为更大的棋盘开始布局。和以往的“使命召唤”系列作品不同的是，本作将不会出现多个主角来回切换的设定，玩家从头到尾都将只扮演Mitchell一人。

作为“使命召唤”系列史上时间推进最远的作品（《黑色行动2》设定在2054年），众多科幻色彩浓厚的近未来风格装备自然也不可或缺。主角Mitchell将身着名为EXO Suit的动力外骨骼，从背面看实在很像马特·戴蒙去年的电影《极乐空间》（Elysium）中的那身功能类似的外骨骼。在战役中，玩家还可以完成任务获得经验值，通过升级提高行动力、耐久度、特战装具等各种特性。这套装甲系统让主角拥有更强的行动能力和弹跳高度，在完成一系列升级之后还可以做出冲刺躲闪乃至攀爬大厦等高难度动作，这种对玩家行动力的大幅度提高不禁让人想起《泰坦降临》，从设计角度说，也让关卡设计者们可以加入更多垂直方向上的战斗空间，设计更大的地图。玩家也能在这样的大科幻背景下体验到更多新奇的武器装备，例如可以在投掷前设置工作模式的特种手雷。在预告片中我们看到手雷在空中并未爆炸，而是发射出电磁脉冲，为玩家提供了全场景的穿墙透视，EXO Suit作战服还能提供地形扫描和隐身的能力，甚至还出现了手持转管机炮的重型外骨骼装甲、电磁轨道炮和四足自行坦克等装备。系列的战役向来以五花八门的新玩具和载具作为最大的卖点，想必本作也绝不会让玩家失望而归。

神秘的变脸

美国在过去一个世纪里都想在别国植入民主，可从来都没有成功过！

“使命召唤”系列在过去的几年里一直被批评为“万年不换脸”，自4代《现代战争》以来，基于id Tech 3的图像引擎就没有做出根本改进，到了《幽灵》则已经远远落后于时代。Sledgehammer Games则将本作作为真正的次世代作品开发，本作的主平台将是Xbox One、PS4和PC，Xbox 360与PS3版则将外包给动视内部的另一家工作室开发。Michael Condrey对媒体确认本作使用的图像引擎是全新的，众多截图和首段预告片中惊艳的光源角色模型精度让人不得不相信，在次世代的浪潮下，连“使命召唤”都要换上新面孔了。Sledgehammer并未指明本作的引擎是否为真正意义上的全新开发，还是仍旧为深度改造的旧引擎，不过从GDC 2014上公开的游戏实际角色渲染图和众多游戏截图来看，即便是后者，对“使命召唤”来说，这样的画面精度也算得上是极大的飞跃。而在技术向玩家与媒体关心的分辨率与帧数方面，Sledgehammer表示游戏仍然有很多的优化工作要做，但他们会尽量在保证“使命召唤”系列标志性的60帧的流畅度的前提下，在所有平台上都实现尽可能高的分辨率和图像细节。

本作定于2014年11月4日登陆PC、Xbox One、PS4、Xbox 360和PS3，Wii U版本尚未确定，在6月的E3展会上，还会有更多细节公开。


新玩具之二：移动式凯夫拉防弹墙，用作机动掩体


这位小哥便是本作的唯一主角Mitchell


“下木”大爷Kevin Spacey将扮演头号大人物Jonathan Irons



“使命召唤”系列里美国各大建筑被拆了个遍，这次轮到金门大桥了


这样的夜间雨天场景让人想起了《杀戮地带：暗影低垂》


玩家在游戏中将如同过去的“使命召唤”系列作品一样走遍世界

The Elder Scrolls

ONLINE

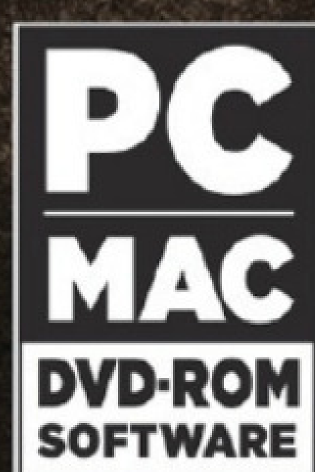


塔姆瑞尔三国演义

ONLINE

■策划：本刊编辑部
执笔：天津 半神巫妖







Bethesda

前言

从1994年第一代《上古卷轴》面世到现在，Bethesda经过整整二十年的发展，已经成为业内大咖和慢工出细活的代表了。尤其是2011年11月11日发布的《上古卷轴5：天际》更是创下了多项销售记录，作为一款成本有几千万美元的RPG大作，《天际》最终超过2000万套的销量几乎是一款欧美RPG能取得的最高成就，3亿多美元的销售额更是让Bethesda有了更多的底气。但让熟悉B社的玩家感到意外的是，在之后的三年里原本一代《上古卷轴》、一代《辐射》的制作顺序被打破了——万众瞩目的《辐射4》至今没有一点消息，B社在这三年里也似乎归隐了起来。打破这个顺序的，正是本专题要向大家详细介绍的这款《上古卷轴OL》。

虽然在玩家心中“上古卷轴”这四个字就等于Bethesda（很喜欢某位编辑老爷的翻译：百事达），但实际上《上古卷轴OL》并不是由Bethesda制作的，而是一家成立于2007年的工作室——ZeniMax Online Studios的手笔。当然我们十分清楚ZeniMax公司其实就是Bethesda的老东家，并且在《上古卷轴OL》的制作中Bethesda也贡献良多，因此《辐射4》的延期公布也就不那么令人意外了——如果大家能将B社的制作理念理解为并不是三年奉献一个品牌，而是三年奉献一个沙盘世界的话。

是的，每两三年（以前的间隔还要久，需要四五年）给玩家一个沙盘世界，让大家尽情探索其实才是B社的制作理念，无论这个世界是在塔姆瑞尔还是在废土，在给予玩家这个世界后的若干年内B社都不可能给出另外一个世界。这无形中给了《上古卷轴OL》一个不小的压力——这款只拥有相当于2002年《上古卷轴3：晨风》级别画面的网游却承载了原本是次时代游戏《辐射4》的责任。不过在笔者投身于这个世界几十小时后，《上古卷轴OL》还是给了我一个不大不小的惊喜：也许它永远无法取代《辐射4》这种的单机游戏，但作为一款网游，尤其是“上古卷轴”的网游，能在单机版中见不到的传说中的地方自由探险，与真人玩家互动，参与大气磅礴的三国战争却是以往没有过的经历。

下面，就让笔者带领大家进入这个塔姆瑞尔三国演义的奇幻世界吧！



先祖神州、匕落同盟、乌木之心三阵营争夺皇位构成了战场，也是《上古卷轴OL》PvP的核心

关于第二纪元582年

众所周知，最近的一部《上古卷轴》就是2011年的第五代《天际》了，在这部游戏中，Bethesda将玩家带入了第四纪元201年，也就是四代《湮灭》之后的200年。作为一款有着详细、严谨历史年表的史诗角色扮演游戏，上古卷轴已经发生的事情基本不可能有大的改动，因此《上古卷轴OL》如何定位游戏发生年代就成为了一个难题。

如果像单机中那样延后，那么势必会存在如下两个问题：其一，网游不像单机，很多事件的结论无法做到统一。单机中玩家肯定会杀死奥杜因，而在历史年表中也一定会做出这样的结论。但是网游里呢？三个派系争夺皇位的战争到底谁胜谁负？最后谁成为了皇帝？游戏中每几小时就更换一次皇帝的“荒谬”事件如何写进史书？其二，如果延后的话，那么作为覆盖了整个塔姆瑞尔大陆全景的《上古卷轴OL》势必会涉及到前面五代单机版中的内容，这又该如何表现？相信会有大量玩家问出同一个问题：“啊，当年的XXX现在怎么样了？”如此一来ZeniMax和Bethesda势必要把前面五代中的重点NPC、重要地点、主要事件给出一个“现在”的模样，徒增制作成本。

因此，《上古卷轴OL》审时度势地选择了千年前的第二纪元582年作为游戏发生年代，既避开了全部五代单机游戏，

又选了一个历史年表中相对空白的时间，堪称妙笔。

游戏的主要背景故事大气磅礴，话说第二纪元582年，随着第一纪元结束时雷曼王朝的衰落，龙火再次因为皇位空置而熄灭（这一点与《上古卷轴4：湮灭》的第三纪元结束时龙火熄灭几乎一模一样）。而为了争夺皇位，三大势力崛起了，它们是乌木之心公约（Ebonheart Pact）、先祖神州（Aldmeri Dominion）、匕落同盟（Daggerfall Covenant）。这三大势力借帝国势力因为皇位缺失而被削弱之机，纷纷拓展疆土，为了争夺帝都所在的西罗帝尔行省（Cyrodiil Province）——《上古卷轴4：湮灭》所在地而互相争斗着。与此同时，帝国的撒恩（Tharn）家族（臭名昭著的帝国战法师迦格·撒恩的祖先，这位迦格·撒恩"将"在第三纪元399年囚禁帝国皇帝尤瑞尔·赛普汀七世，并引发了《上古卷轴》一代《竞技场》的剧情）与死灵法师、蠕虫之王曼尼马克（Mannimarco）沆瀣一气，企图制造一支死灵大军。但是邪恶的曼尼马克暗中背叛了撒恩家族，他与魔神莫拉格·巴尔（冷港之主，《上古卷轴5：天际》DLC《黎明守卫》中的远古吸血鬼大君的创造者）联合，引魔神入侵：巨大的传送门"再次"在塔姆瑞尔大陆各地开启，巴尔的暗黑之锚（Dark Anchors）从天而降，试图将整个奈恩星球拉入冷港位面。我们的主角，也就是莫拉格·巴尔入侵事件的受害人之一，将会从冷港逃脱并通过自己的冒险拯救这个伤痕累累的世界。

虽然是一款极其复杂的大型网络游戏，但《上古卷轴OL》的玩法还是有章可循的。首先，游戏充分发挥了"上古卷轴"这个白金游戏品牌的传统优势——高自由度：在除了中央行省西罗帝尔外的其余庞大地图里，玩家可以自由探索，就像在五代单机中一样加入各种公会，随意走动探险，凭喜好接取任务等。可以说除了在完成任务时会有其他玩家加入进来等少数几种情况外，大部分时间玩家和玩一款单机版的《上古卷轴》没有什么区别。虽然画面几乎等同于2002年的水平，但能够脱离单机版中每一代一个行省的圈子，在塔姆瑞尔全境冒险的感觉还是相当不错。其次，游戏在西罗帝尔这个中央地带设立了PvP区域，将整个游戏的核心背景故事战争化，玩家在建立人物时选择阵营，从而加入三国战争中，在一整块区域内组团作战并争夺白金塔，并有可能因此而称帝。在单机版中暗杀过许多次皇帝的玩家这次终于有机会自己称帝了，加上气势磅礴的大规模作战，整部《上古卷轴OL》游戏在大家无比熟悉的西罗帝尔走向了高潮。

毫无疑问这两点都是游戏的重点，但《上古卷轴OL》毕竟是一款网游，PvP体验如何永远是最重要的。此时游戏的背景就显得格外重要了，三大势力的设计不但要涵盖所有可选种族，还得让熟悉上古卷轴背景世界观的玩家丝毫不觉得突兀——《上古卷轴5：天际》中为这场"世界大战"埋过的一些伏笔此时开始浮现在我的脑海中了，先祖神州不正是在《天际》中首次露面的么？风盔城里诺德人对黑暗精灵的歧视不也正是这场战争的"先兆"么？

作为三方势力之一的先祖神州，其标志是黄色的鹰。作为擅施魔法的精灵王权，先祖神州派系涵盖了夏暮岛的高精灵、瓦伦森林的木精灵以及艾斯维尔的虎人。先祖神州的领导人是艾琳女王（Queen Ayrenn），其目的就是要恢复精灵对全世界的统治，避免新生种族（在精灵眼中，人类等种族属于后来的劣等种族）对精灵族乃至全世界的伤害。

作为三方势力之一的乌木之心公约，其标志是一头红龙。作为比较全能的派系，乌木之心公约由晨风省的黑暗精灵、天际省的诺德人以及黑沼泽的亚龙人组成。乌木之心公约派系的建立比较有意思，因为黑暗精灵、诺德人与亚龙人原本就因为地理相连而征战不止，但在天下大乱之际，这三


美景也阻挡不了邪恶的迫近

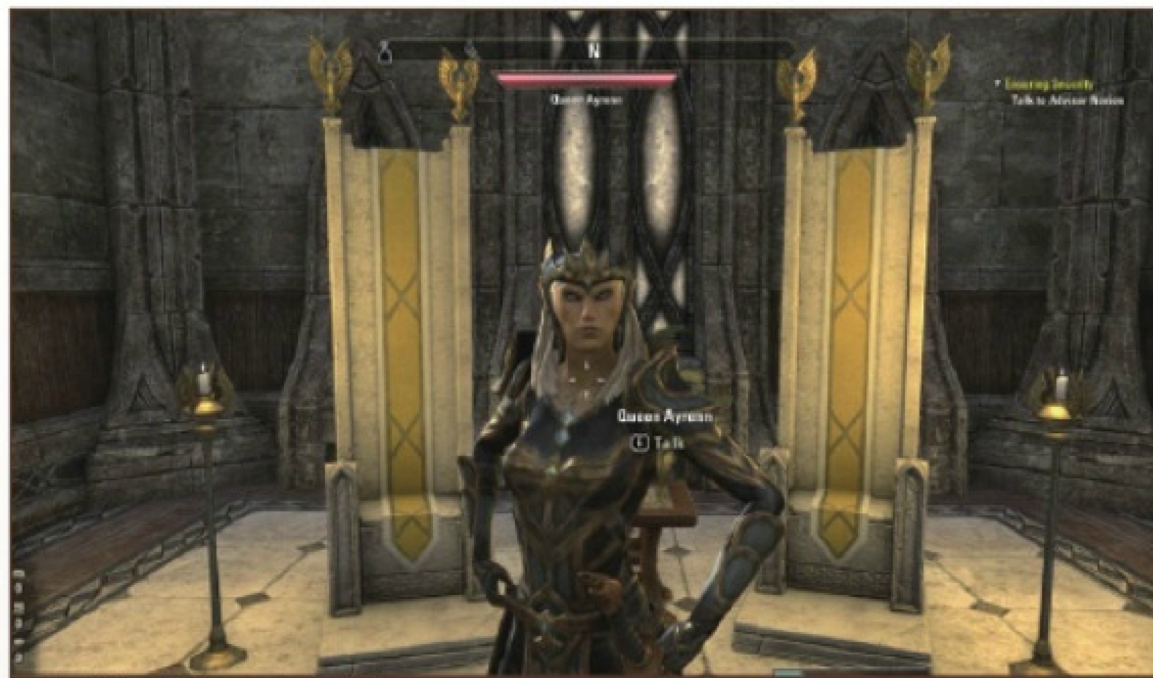

玩家将有机会第一次前往高精灵的国度


魔神莫拉格·巴尔的暗黑之锚


这里是《上古卷轴3》中的晨风省


这里是《上古卷轴5》中的天际省


先祖神洲是侧重魔法的精灵派系

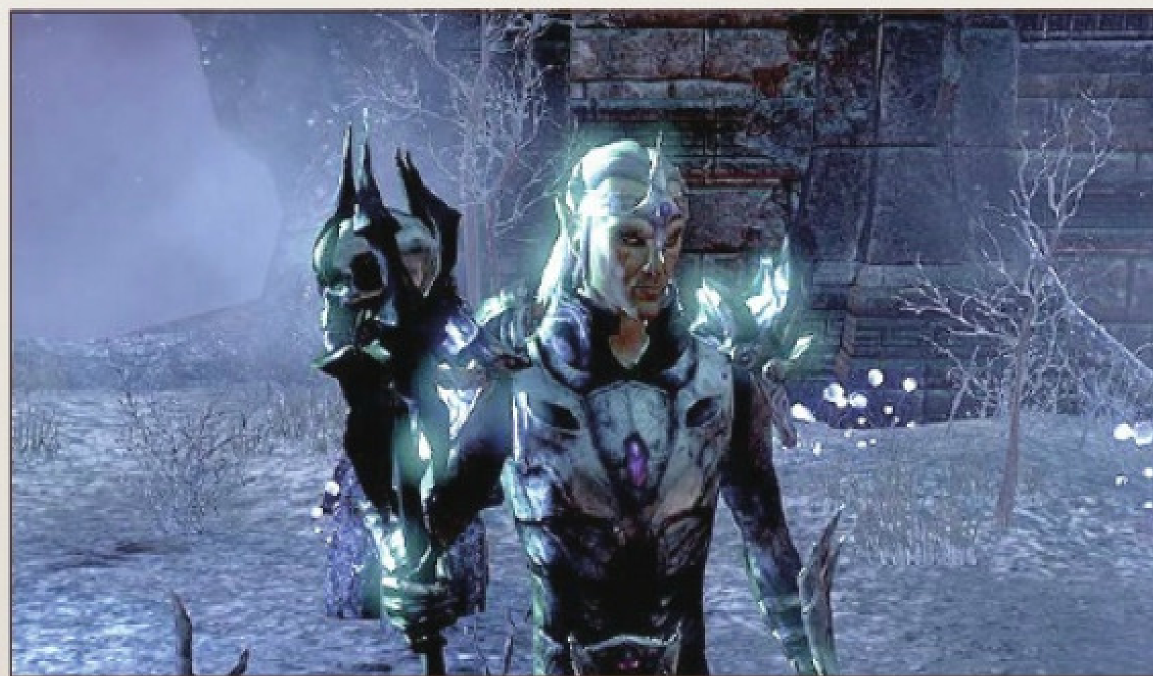

先祖神洲的领导人艾琳女王


法系职业难免不会加入先祖神洲



乌木之心公约则更均衡一些


匕落同盟有最好的弓箭手和刺客


蠕虫之王曼尼马克，背叛了撒恩家族

个种族反而因为地理上的接近联合了起来，以公约的形式保护塔姆瑞尔东北方这片大陆。

作为三方势力之一的匕落同盟的标志为一只蓝色的狮子。组成种族有高岩省的布莱顿人、奥辛钮姆的兽人以及落锤省的红卫人。匕落同盟的建立与种族、疆界无关，它的建立最初只是为了在战争中保护贸易路线的畅通，但随着战争的进行，他们转而开始追求第二帝国的回归以及一个稳定的政权。

由此我们可以看出，在《上古卷轴OL》中选择阵营绝不仅仅是像在单机中那样为了玩玩世界观，而是一个会深刻影响几十乃至上百小时游戏体验的重大决定。原因很简单，首先是不同种族带来玩法上的不同，一个喜好魔法的玩家很难不去选择高精灵，而高精灵就意味着先祖神州。因此这种连锁反应的设计逼得玩家不得不在职业、PvP以及战场等一系列关键点上做出权衡。在后文的人物创建中大家可以看到，虽然《上古卷轴OL》保留了单机中那种自由加点、各种职业Build全凭自己的设计，但种族优势以及新加的阵营优势确实可以起到关键作用。当然，作为可以PvP的网游，玩家不可能再像单机中那样只求玩得开心，最大限度发挥战力成为了关键，因此游戏的平衡性就至关重要了——在《上古卷轴OL》的第一版中，加入乌木之心公约阵营的玩家占据了大多数，因为黑暗精灵刺客等职业的战斗力经过长时间测试后发现是最强的。虽然随后ZeniMax和Bethesda做了一些平衡性的改动，但是作为有着大规模战争的游戏，战力上一个小小的不平衡都会导致整个战场的不平衡。

除了三大派系，《上古卷轴OL》继续发挥因着塔姆瑞尔全境带来的世界观优势，包括法师公会、战士公会、无畏军团、盗贼公会以及黑暗兄弟会（刺客公会）都加入了游戏，玩家可以自由选择加入他们并享受这些公会带来的独特技能。《上古卷轴5：天际》中的战友团、梭默、瑞驰人，《上

古卷轴3：晨风》中的泰尔瓦尼家族、瑞多然家族等次级派系也提供了大量任务、奖励给玩家。可以说，《上古卷轴OL》几乎将五代单机版中的精华做了一个集大成处理，虽然游戏几乎相当于单机版的前传，但看到这些熟悉的名字老玩家肯定会唏嘘不已。

这就是《上古卷轴OL》，如果说单机版中玩家是在体验塔姆瑞尔的历史，那么在这款史诗网游中大家所做的，正是创造历史……

关于我们的角色

在我们创建角色时要永远记得一点，《上古卷轴》的技能点并没有严格的职业限制，打造一个全能角色曾几何时是单机版玩家的最爱，决定一个《上古卷轴OL》角色战斗力的指数就是这个人物的“三围”——种族、职业与派系。只有结合了这三点才能决定一个角色成型后最终的实力，这三点缺一不可又互相影响，如何利用、平衡、综合这三点带来的几十种技能就成为了玩家打造人物的关键所在。

1.种族

作为一个游戏角色最先要确定的“三围”之一，种族直接决定了这个角色处于哪个阵营、偏好哪种攻击方式以及先天优势为何。因此选择一个合适的种族不但会让玩家的游戏体验从始至终保持一个特定的风格，更会在中央行省的战场上给玩家一个归属和战斗方向。游戏拥有十大种族可以选择，其中三大派系各有三个种族（参考前文的派系介绍），第十个种族为帝国人，也就是《上古卷轴OL》帝国版（预购版）赠送的种族。下面就让我们一一看看这些种族的先天优势所在吧（下面排名以首字母为序）。

●亚龙人

作为来自黑沼泽的蜥蜴类种族，在“上古卷轴”的世界里始终以治疗、恢复、抗毒性而闻名。这个种族最适合那些喜欢刺客的玩家，尤其是在“上古卷轴”的世界观中，那些生于暗影星座的亚龙人被称为“影鳞”，毕生要奉献给黑暗兄弟会这个刺客组织。亚龙人专属技能树分为四大技能：在1级时获得的恢复专精（Restoration Expertise）能够让角色获得的经验值提升15%。在第5级时可以获得的两栖（Amphibious）能够提升角色游泳速度50%以及药水效力5%，继续加点则可以将药水效力提升10%以及15%。在第10级时可以获得的亚龙人抗性（Argonian Resistance），可以增加生命值1%以及提升8点毒素疾病抗性，继续加点可以增加生命值2%、3%以及提升15点、23点毒素疾病抗性。在第25级时可以获得的快速回复技能可增加受到的治疗效果2%，继续加点可以增加4%、6%治疗效果。

●布莱顿人

作为来自高岩省的先祖精灵与尼德人混血的类人种族，他们在“上古卷轴”的世界中以魔法能力、魔法抗力闻名，因此也就成为了战斗法师的不二人选。布莱顿人的专属技能树分为四大技能：1级时获得的轻甲专精（Light Armor Affinity）能够让角色获得的轻甲技能树经验值多15%。5级时的马格努斯的馈赠（Gift of Magnus）可以让主角的法力值增加4%，10级、15级时继续加点可以增加7%、10%。10级时可以获得的法术抗力（Spell Resistance）能够增加角色2点法术抗力，20级后继续加点可以增加4点、6点法术抗力。25级时可以获得的魔法精通（Magicka Mastery）可减少法力值消耗1%，继续加点可以减少2%、3%。

●黑暗精灵

也被称为丹莫，是来自晨风省的精灵种族，作为曾经的变精灵，丹莫被魔神阿祖拉诅咒后变为了现在黑皮肤、红眼睛的模样。在“上古卷轴”世界中以其对火焰的抗力及敏捷度著称，是双手剑士、火焰法师的不二人选。黑暗精灵专


可选种族：亚龙人


可选种族：布莱顿人


可选种族：黑暗精灵


可选种族：高精灵


可选种族：虎人


可选种族：诺德人

属技能树分为四大技能：初始技能双巧手（Ambidexterity）可以让双武器技能获得的经验值增加15%。5级时可以获得的动感（Dynamic）可以让最大法力、耐力值增加2%，继续加点可以增加4%、6%。10级时可以获得的火焰抵抗（Resist Flame）可以增加火焰抗性10%，以及最大法力值1%，继续加点可以增加火焰抗性20%、30%以及最大法力值2%、3%。25级时可以获得的火焰天赋可增加所有火焰法术的伤害1点，继续加点可以增加2点、3点。

●高精灵

作为从《上古卷轴5：天际》开始逐渐成为游戏中反派代表的高等精灵种族，傲尔特莫这个塔姆瑞尔大陆上最古老的魔法种族就走向了种族主义。尤其是高精灵在毁灭魔法以及法力恢复方面的天赋让这个种族成为纯法师职业最佳选择，当然以封建时代的中国人为原型也是高精灵这个种族有意思的地方。初始技能毁灭天赋（Destruction Talent）可以让高精灵在使用毁灭法杖时获得的经验值增加15%。5级时可以获得的法术充能（Spellcharge）可以让角色在战斗时法力恢复速度加快3%，继续加点可以增速6%、9%。10级时可以获得的马格努斯的馈赠同布莱顿人的同名技能一样效果，最大法力值增加4%、7%、10%，25级时可以获得的元素天赋（Elemental Talent）可以让高精灵增加冰火电伤害2%，继续加点可以增加4%、6%。

●虎人

来自艾斯维尔沙漠的猫科种族，虎人以其对月亮糖的热爱闻名于上古卷轴的世界。在战斗方面则以隐秘、近战闻名，因此也成为了盗贼最多的种族。虎人的种族优势体现在四大技能上：初始技能中甲专精（Medium Armor Expertise）可以让虎人的中甲技能经验值增加15%。5级时可以获得的健壮（Robust）能让虎人在战斗时恢复生命速度增快5%，继续加点可以增加10%、15%。10级时可以获得的隐秘（Stealthy）增加角色隐秘范围1米、偷袭时增加伤害值3%，继续加点可以增加隐秘范围2米、3米以及增加偷袭伤害值6%、9%。25级时可以获得的屠杀（Carnage）让虎人使用肉搏武器时的致命一击概率提升2%，继续加点可以增加到4%、6%。

●诺德人

《上古卷轴5：天际》的玩家最熟悉的诺德人，是一个来自寒冷天际省的人类种族，他们强壮的身体以及旺盛的生命力带给了诺德人双手武器、生命回复以及抗寒能力上的优势，尤其是他们的吼声更是战场上无比宝贵的财富。诺德人的四大技能有：初始技能双手武器专精（Two Handed Weapon Expertise）让诺德人的双手武器技能经验值增加15%。5级时可以获得的健壮（Robust）等同于虎人，可以让战斗时快速回复生命5%、10%、15%。10级时可以获得的冰霜抗性（Resist Frost）增加了诺德人10点冰霜抗性以及最大生命值的1%，继续加点可以增加冰霜抗性20%、30%以及最大生命值的2%、3%。25级时可以获得的崎岖（Rugged）增加了护甲2点，继续加点可以增加4点、6点。


可选种族：兽人


可选种族：红卫


可选种族：木精灵


可选种族：帝国人（帝国版独有）

●兽人

一个大多数奇幻游戏中的反派种族，在《上古卷轴OL》中却成为了可选种族。这个来自奥辛钮姆的种族拥有着对山脉的巨大适应力以及重甲、生命回复、狂暴上的优势，这都让兽人成为了最适合的重甲战士种族——当然如果玩家不在乎角色的外形的话。兽人的初始技能重甲专精（Heavy Armor Expertise）给予了兽人重甲技能上额外15%的经验值，5级时可以获得的坚韧（Brawny）增加了兽人最大生命值、耐力值2%，继续加点可以增加4%、6%。10级时可以获得的健壮（Robust）增加了战斗时生命回复速度5%、10%、15%。25级时可以获得的迅捷（Swift）减少了兽人冲刺消耗4%以及增加冲刺速度3%，继续加点则可以减少消耗8%、12%并且增加速度10%、15%。

●红卫

一个来自来自落锤省的黑皮肤战士种族，他们作为剑术大师的悠久历史给了他们盾牌、耐力以及力量方面的额外优势，因此如果玩家喜欢最纯粹的盾战，那么红卫无疑是最佳选择。红卫的初始技能盾牌专精（Shield Affinity）让玩家在单手剑盾技能树上获得的经验值增加15%。5级时可以获得的活力（Vigor）增加了耐力恢复值3%——继续加点可以增加到6%、9%。10级时可以获得的训练（Conditioning）增加了最大耐力值的4%，继续加点可以增加7%、10%。25级时可以获得的肾上腺素冲刺（Adrenaline Rush）让红卫人在近战产生伤害时恢复1点耐力（该技能每3秒可以触发一次），继续加点可以增加2点、3点耐力值。

●木精灵

又名波斯莫，是“上古卷轴”世界中著名的传统精灵种族，也就是那些生活在树上、擅长使用弓箭的精灵种族。这个来自瓦伦森林的矮小精灵种族原本很少参与战争，但是这次也被牵扯了进来，加入了高精灵的先祖神洲。木精灵对森林的热爱给了他们高超的箭术以及耐力、敏捷上的优势，而精灵血脉中的魔法基因也让他们在召唤术方面更具潜力。木精灵的初始技能弓箭专精（Archery Expertise）可以让木精灵在弓箭技能上所获的经验值增加15%。5级时可以获得的活力（Vigor）增加了耐力恢复值3%、6%、9%。10级时可以获得的抗性（Resist Afflicton）增加了木精灵毒药疾病抗性7%以及最大耐力值1%，继续加点则增加抗性14%、21%以及最大耐力值2%、4%。25级时获得的隐秘（Stealthy）等同于虎人的同名技能，也就是增加了隐秘范围1、2、3米以及偷袭伤害值3%、6%、9%。

《上古卷轴OL：帝国版》中赠送的帝国人种族则是最平衡的种族，这个种族也被称为西罗帝尔种族，以其比红卫更标准的盾牌战士技能闻名。帝国人的初始技能为盾牌专精（Shield Affinity）可以让帝国人单手剑盾技能上获得的经验值增加15%。5级时获得的训练（Conditioning）能够让帝国人的最大耐力值增加4%，继续加点可以增加7%、10%。10级时获得的红钻（Red Diamond）技能可以让帝国人武器攻击有10%的可能恢复2点生命，继续加点可以恢复4点、6点。25级时获得的强壮（Tough）则增加了帝国人的最大生命值4%，继续加点可以增加8%、12%。

2.职业

作为“三国”之二的职业是《上古卷轴OL》中决定一个角色战斗力的重要指数，虽然在单机《上古卷轴》中因自由加点而导致职业从来都被无限弱化，但在网游中这一点得到了改善。游戏提供了基础的四个职业：龙骑士、夜刃、术士与圣殿骑士，每一个职业都分为三个发展方向，而每一个发展方向又都有主动技能、被动技能和终极技能三个类型。虽然玩家依旧可以选择自由加点，但四大职业带来的初始技能、额外点数以及专属特技都让玩家一旦选择了某个职业，就基本不会偏离大方向太远。下面，就让我们来逐一分析这四大职业的技能树。

●龙骑士（Dragon Knight）

这个职业在游戏中的介绍很有意思，因为它被冠以了古老的阿卡维尔技艺传承者。众所周知，在“上古卷轴”的世界中有一个类似现实中亚洲大陆的地方，那就是阿卡维尔，一个由目前由蛇人统治的大陆。这片大陆融合现实中很多东方元素，其中阿卡维尔龙卫就是一个类似日本武士的组织。在《上古卷轴4：湮灭》以及《上古卷轴5：天际》中出现的刀锋战士就是阿卡维尔龙卫的继承者，这个组织长久以来充当着皇帝贴身护卫以及屠龙者的角色。因此，《上古卷轴OL》中的龙骑士则将自己定位在了网游职业分类中的“坦克”，同时还兼有一些魔法技能。龙骑士职业拥有以下三个发展方向：

①炽热之炎（Ardent Flame）

这个倾向于火焰魔法伤害的发展方向包括了如下主动技能：

烈焰之握（Fiery Grip）：这个技能会掷出一条火链缠住敌人并将他拖曳至你面前，是对付想要逃跑敌人最好的技能之一。在战场上这个技能则有一个更为实用的功能，那就是攻城时将敌人从城墙上拽下来。烈焰之握可以衍生出强化锁链（Empowering Chains）和延伸锁链（Extended Chains）提升能量和施法距离。

灼热打击（Searing Strike）：此技能是龙骑士最好的范围攻击法术，甚至还可以用来探测潜行者。它衍生出烈焰无常（Unstable Flame）和死灰复燃（Burning Embers）可以增加伤害和恢复生命值。

烈焰吐息（Fiery Breath）：需要玩家精准控制方向的圆锥形攻击法术。可以衍生出燃烧吐息（Burning Breath）和烈焰吞噬（Engulfing Flames）降低敌人盔甲值以及增加伤害。

熔炎之鞭（Lava Whip）：如果敌人昏迷或者无法移动，那么这个技能可以使敌人失去平衡，用来对付被同伴定身的敌人效果最佳。可以衍生出烈火之鞭（Molten Whip）和火焰鞭笞（Flame Lash）来增加伤害和恢复生命值。

炼狱（Inferno）：一个火焰光环，被大量敌人包围时最好的技能。炼狱可以衍生出火海（Sea of Flames）和湮灭火焰（Flames of Oblivion）可以用来恢复法力值和提升暴击率。

炽热之炎还包括了如下被动技能：灼烧伤害增加的火种（Kindling），使用炽热之炎造成的伤害会造成敌人减速的温暖（Warmth），增强烈焰吐息、灼热打击、龙骑旗帜持续时间的灼热之心（Searing Heart），增加火焰区域伤害的火焰世界（World in Flame）。

炽热之炎的终极技能是龙骑旗帜（Dragonknight Standard），能以火焰对大量敌人造成持续伤害，还可以削弱敌人的治疗效果，对那些喜欢孤军深入的玩家这个技能简直是法宝，因为受到伤害的敌人越多收益越大。龙骑旗帜可以衍生出旗帜位移（Shifting Standard）和无敌旗帜（Standard of Might）增加伤害并且减少自身受到的伤害。

②龙之力量（Draconic Power）

这是一个倾向于自保和“坦克”的技能树，包括如下主


诺德人很适合龙骑士这个职业


种族、职业、派系是人物战斗力的“三国”


龙骑士的熔炎之鞭可以让敌人失衡、昏迷


龙骑士的火焰魔法可以对付法师


龙骑士围剿火焰元素

动技能：

尖刺护甲（Spiked Armor）：作为一个BUFF技能，尖刺护甲通过环绕在龙骑士周围的尖刺增加额外的伤害，当然这种伤害是物理性的。与龙之跃组合使用效果会更好——龙之跃负责杀入敌群，尖刺护甲负责杀伤敌人。衍生出的剃刀护甲（Razor Armor）和易变护甲（Volatile Armor）可以增强护甲和伤害值。

暗黑利爪（Dark Talons）：此技能可以定住附近所有敌人，是一个强大的群体控场技能，与龙之跃组合使用可以迅速定身大批敌人。其衍生出的燃烧利爪（Burning Talons）可以增加额外火焰伤害、窒息利爪（Choking Talons）可以降低敌人攻击力。

龙血（Dragon Blood）：这个技能可以通过损失一部分生命值产生一个治疗BUFF暂时提升生命恢复力，属于恢复性法术。值得注意的是角色的生命值越低，即时治疗效果越好。衍生的绿龙之血（Green Dragon Blood）和凝血（Coagulating Blood）可以提升耐力、护甲与魔法。

反射龙鳞（Reflective Scale）：这是一个能够保护龙骑士防御远程攻击的技能，尤其是敌人的“放风筝”战术可以很好的被遏制，几乎成为了PvP中必备的技能。衍生出的龙火之鳞（Dragon Fire Scale）和反射龙甲（Reflective Plate）可以提高反射魔法的伤害值和提升魔法抗性。

吸入（Inhale）：这个技能仍旧适合于杀入敌阵的冒险型玩家，可以吸取周围敌人的生命并对他们造成持续伤害，与龙血配合可以起到很好的治疗作用。吸入衍生出的汲取精华（Draw Essence）和深呼吸（Deep Breath）可以恢复法力、造成击晕和爆炸。

龙之力量有如下被动技能：增加额外格挡伤害的钢铁皮肤（Iron Skin），提高治疗效果的燃烧之心（Burning Heart），加快生命恢复速度的上古之龙（Elder Dragon），增强魔法抗性的龙鳞护甲（Scaled Armor）。

龙之力量的终极技能是前文提到的龙之跃（Dragon Leap），这个技能可以让龙骑士张开魔法双翼跃向前方，落地时对周围的敌人造成伤害并击倒他们。这是一个突进敌军的强大技能，虽然作用范围不远，但它无疑是最强大的突袭技能。飞龙在天（Take Flight）和残酷一跃（Ferocious Leap）则可以提升物理伤害和魔法抗性。

③大地之心（Earthen Heart）

此技能树综合了自我防御与支援技能，包括如下主动技能：

石拳（Stonefist）：向敌人投掷大石块，造成伤害和击倒效果的技能，虽然这个技能并不会造成很大的伤害值，但击倒永远是最有效的攻击方式，低阶石拳可以击倒敌人长达3秒。其衍生出来的黑曜石碎片（Obsidian Shard）岩石巨人（Stone Giant）可以提升施法距离和护甲。

灼热武器（Molten Weapon）：这是一个BUFF技能，对自己和盟友都有效，对龙骑士职业的效果加倍。其BUFF效果主要是提高武器伤害值，对副本很有效。灼热武器衍生出的火岩武器（Igneous Weapons）灼热军械（Molten Armaments）可以增加额外的火焰伤害和暴击率。

黑曜石盾牌（Obsidian Shield）：这个制造一面可以吸收伤害的盾牌的技能是很好的防御技，虽然盾牌的强度不那么大，只有40%的伤害会被吸收，但能够保护整队盟友，是战场中很有用的一个技能。它衍生出的火岩盾牌（Igneous Shield）碎裂盾牌（Fragmented Shield）可以让盾牌更有效并造成魔法伤害。

石化（Petrify）：这是一个可以石化敌人的技能，也就是让敌人进入昏迷状态并且造成一定的伤害，一个很不错的控场技能。衍生出的化石（Fossilize）碎石（Shattering Rocks）可以降低敌人耐力、法力和盔甲并造成魔法伤害。

火山灰（Ash Cloud）：一个强大的控场范围法术，可以召唤火山灰风暴降低敌人的速度和命中率，堪称群控技能中的最强大者。配合群体伤害法术会实现影响战局的巨大组合伤害。它衍生出的喷发（Eruption）尘暴（Cinder Storm）还可以造成迷惑和火焰伤害。

大地之心拥有如下被动技能：增加所有大地之心法术时间的永恒山脉（Eternal Mountain），恢复生命法力体力的战斗咆哮（Battle Roar），获得终极点数的山脉祝福（Mountain´s Blessing），以及每使用一次大地之心技能便获得2%体力值的援助之手（Helping Hands）。

大地之心的终极技能被称为岩浆护甲（Magma Armor），可以设定一个百分比来限制你承受的伤害，同时对周围敌人造成群伤，这个技能最大的长处便是降低伤害的效果，让你承受的每一击的伤害不会超过你生命值的3%。这

个终极技能在对BOSS的战斗中简直是神技，堪称“坦克”的终极形态。衍生出的岩浆壳（Magma Shell）和腐蚀护甲（Corrosive Armor）可以为盟友也增加一个护甲并降低敌人的伤害。

●夜刃（Nightblade）

顾名思义这是一个注重隐秘和偷袭的职业，是专为那些喜欢盗贼、刺客的玩家准备的。夜刃通过阴影、暗杀与榨取这三大发展方向提供的技能树，配合黑暗精灵、亚龙人等种族，可以打造出一个完美的刺客角色。在游戏最初的版本中，很多玩家选择了乌木之心公约派系，就是因为黑暗精灵夜刃的伤害输出在所有的种族、职业、派系搭配中几乎为最高。虽然游戏已经调整了夜刃的技能数值，但这个刺客类职业依旧为广大玩家所喜爱。夜刃职业拥有以下三个发展方向：

①刺杀（Assassination）

这个发展方向注重武器伤害、双武器格斗以及增加攻击速度，是一个标准的伤害输出方向。它包括如下主动技能：

刺客之刃（Assassin′s Blade）：这个技能会对低血量的敌人造成270%的额外伤害，虽然只能作用于单一目标，但绝对是终结一名对手的最佳技能。衍生出的刺穿（Impale）杀手之刃（Killer′s Blade）可以提升技能范围以及恢复部分生命力。

闪现一击（Teleport Strike）：作为一名刺客的主动技能，闪现一击可以讲玩家角色传送到敌人身旁然后进行攻击，是一个针对远程攻击者的强大技能——当然你也可以用这个技能来攻击试图逃跑的敌人，如果说龙骑士是把敌人拽回来，那么夜刃则是快速追上他们。衍生出的伏击（Ambush）莲花扇（Lotus Fan）则可以提升一部分攻击力。

模糊（Blur）：一个BUFF类型的技能，可以规避部分攻击，所有敌人在攻击你时都有几率不会击中，并且这个几率还会随着等级而提升。衍生出的海市蜃楼（Mirage）后知后觉（Double Take）可以让敌人有一定可能失去平衡。

锁定目标（Mark Target）：这是一个强大的技能，可以标志一个敌人然后至死方休地攻击他，也就是说这个技能可以忽略敌人大量的抗性，当然代价就是目标攻击你时也会如此。PvP中的效果并不好，可以用来标记PvE中标记本方的坦克。衍生出的收割者标志（Reaper′s Mark）穿刺标志（Piercing Mark）可以恢复生命和发现隐形。

加速（Haste）：这个技能是一个临时性的BUFF，可以让自己普通和重击速度加快，成为一个真正的强大杀人利器，最佳使用时机是敌人昏迷或被震慑时，可以大幅增加DPS。衍生出的残废（Incapacitate）专注攻击（Focused Attacks）可以提升攻击和恢复体力。

刺杀的被动技能有增加潜行时武器伤害的刺客大师（Master Assassin）恢复法力的处刑人（Executioner）提升暴击率的压迫点（Pressure Points）以及增加暴击伤害的大失血（Hemorrhage）

刺杀的终极技能是死亡触碰（Death Stroke），它可以通过降低玩家自身受到治疗效果提升攻击伤害，最高可以提升至275%。这仍是一个单体技能，可以用来对付那些血量很高的地热门，是一个很好的起手技能，潜行中用这个技能攻击敌人会造成大量伤害，这也是黑暗精灵夜刃前期很强的主要原因。衍生出的瘫痪一击（Incapacitating Strike）灵魂收割（Soul Harvest）可以让敌人眩晕并提升终结点数。

②暗影（Shadow）

顾名思义这个发展方向主要是针对潜行中的自保的，它拥有如下主动技能：

暗影斗篷（Shadow Cloak）：一个真正属于刺客的技能，那就是隐身，或者说潜行。衍生出的暗影伪装（Shadowy Disguise）黑暗斗篷（Dark Cloak）可以用来增加暴击率。

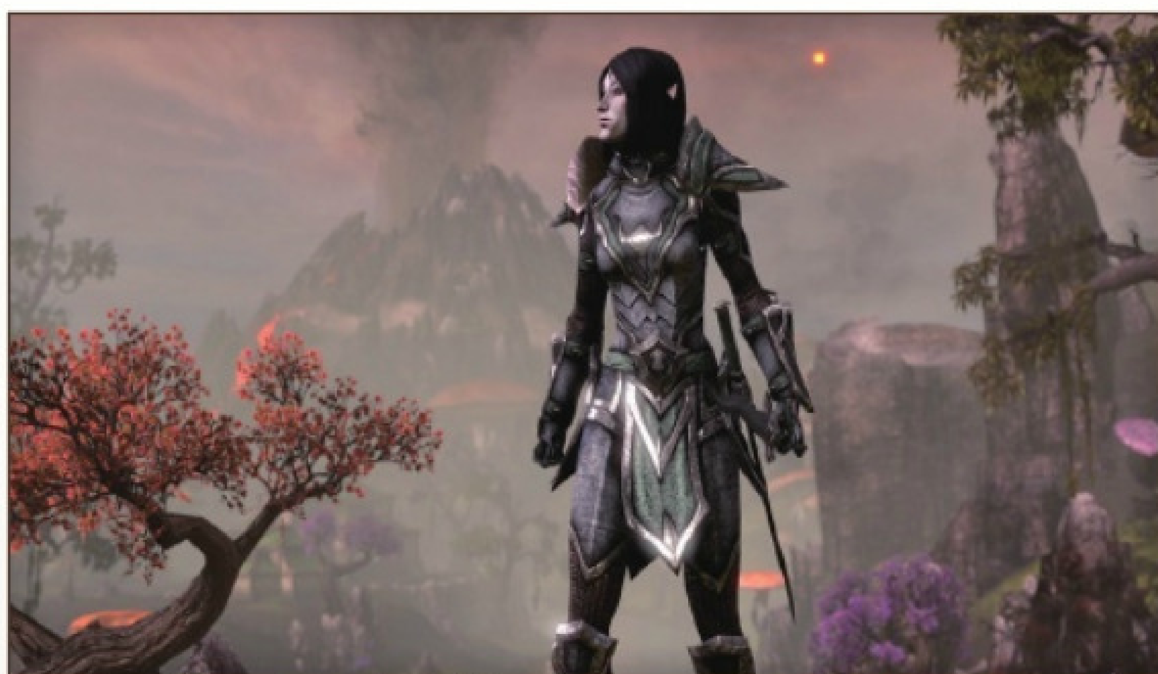
遮蔽一击（Veiled Strike）：这是一个潜行时攻击的技能，可以增加眩晕效果，是一个不错的看开场技能。衍生出的偷袭（Surprise Attack）隐秘武器（Concealed Weapon）还可以降低敌人护甲值。

暗黑之路（Path of Darkness）：一个可以生成暗黑之路的类法术技能，用来捕捉逃跑的敌人最为合适。因为玩家的角色在暗黑之路上移动时速度会加快一半。衍生出的扭曲之路（Twisting Path）复苏之路（Refreshing Path）可以增强作用范围和一定的生命值。

恐怖表象（Aspect of Terror）：这个技能可以让周围的


预告片中的夜刃给玩家留下了深刻的印象


夜刃必须要提前观察好战场形势再出手


使用轻甲的夜刃在正面战斗时也不弱


夜刃也可以正面作战

敌人进入恐惧效果，使得他们失去控制，类似单机中的Fear法术，在PvP中可以为角色争取一些治疗或者逃跑的时间。衍生出的恐怖示威（Manifestation of Terror）群体癔症（Mass Hysteria）可以放置陷阱可以降低敌人一些参数。

召唤阴影（Summon Shade）：夜刃拥有的唯一一个召唤类法术，可以用来短暂分心敌人。衍生出的暗影图像（Shadow Image）黑暗阴影（Dark Shades）可以再次召唤和将阴影一分为二。

暗影还有如下被动技能：恢复体力的暗影刷新（Refreshing Shadows），提升护甲的暗影屏障（Shadow Barrier），提高生命上限的坚韧（Fortitude）以及提高本技能树技能作用时间的黑暗遮蔽（Dark Veil）

暗影的终极技能是黑暗消散（Consuming Darkness）：这个技能可以大范围将敌人减速以及盟友减伤并且让盟友隐身，是一个迷惑敌人的强大技能，无论是PvE还是PvP都是一个扭转战局的技能。衍生出的黑暗增强（Bolstering Darkness）刀刃面纱（Veil of Blades）可以恢复部分生命和造成一些魔法伤害。

③榨取（Siphoning）

这是一个专注于魔法伤害以及DEBUFF的技能树，它拥有如下主动技能：

争斗（Strife）：这是一个吸血的DOT技能。可以伤害敌人并且治疗夜刃，它的优点在于施法距离并不需要近身。其衍生出的生命沙漏（Funnel Health）、灵魂吞噬（Swallow Soul）可以增加盟友治疗和增强治疗效果

痛苦（Agony）：一个可以让敌人昏迷片刻的控制技能，在面对大量敌人时可以将其中一个敌人剥离出战场。当然它也有不足，那就是会被其他伤害技能打断。延长痛苦（Prolonged Suffering）、罪孽环伺（Malefic Wreath）可以延长时间和增加伤害。

致残（Cripple）：一个“偷取”敌人速度的控制技能，用来追杀或者逃跑。衍生出的衰弱（Debilitate）、致残爪（Crippling Grasp）可以降低敌人攻击速度和定身敌人。

榨取攻击（Siphoning Strikes）：这个技能可以降低你的武器伤害，但是可以恢复法力和体力。衍生出的榨取一击（Siphoning Attacks）、吸魂攻击（Leeching Strikes）提升了恢复度。

抽取力量（Drain Power）：一个“偷取”敌人攻击力的技能，一个作用不大的技能。元气精华（Sap Essence）、力量萃取（Power Extraction）增强了技能效果。

它还有如下被动技能：提高药水效果的催化剂（Catalyst）、提高法力上限的法力泛滥（Magicka Flood）、提高榨取治疗量的灵魂榨取者（Soul Siphoner）以及获得终极点数的转移（Transfer）。

榨取的终极技能如下：灵魂碎片（Soul Shred）可以造成AOE伤害并且晕迷范围内的敌人，还可以让盟友发动配合技能造成极高的伤害。衍生出的灵魂锁链（Soul Tether）与灵魂榨取（Soul Siphon）可以造成魔法伤害增强治疗获得的生命值。

●术士（Sorcerer）

术士是奇幻类游戏中必不可少的职业，通常也被称为巫师、法师。在《上古卷轴OL》中的术士拥有最多的魔法技能，是法师控玩家必须要选择的职业。搭配高精灵或者布莱顿种族会让术士职业的战斗力得到最大化发挥，而如果大家想打造一个魔剑士、战斗法师的话，那么用这个职业搭配红卫、黑暗精灵都是不错的选择。在《上古卷轴OL》中，术士的职业定位无疑是控场和远程输出。术士职业拥有以下三个发展方向：

①风暴召唤（Storm Calling）

顾名思义这是一个注重魔法伤害输出的技能树，它的主动技能如下：

法师之怒（Mage′s Fury）：一个最基础的闪电攻击法术，如果目标的生命值在20%一下还可以造成爆炸群伤。因此这个技能最好用来用作终结技，可以群体杀伤周围的敌人。法师狂怒（Mage′s Wrath）和无尽怒火（Endless Fury）可以增加伤害和恢复一些法力值。

闪电形态（Lighting Form）：增加护甲的同时将自己变成一个散发闪电的导电体。这个法术很适合那些冲入敌群的战斗法师。衍生出的闪电降临（Thundering Presence）、无边风暴（Boundless Storm）还可以增加一定的移动速度。

闪电飞溅（Lightning Splash）：这个法术可以创造一个电场，是一个群体伤害法术，这个法术与龙骑士的火山灰组合起来非常有效，火山灰可以降低敌人的速度而闪电飞

溅则可以造成大量的伤害。但是玩家需要注意的是，这个法术对自己同样有效，因此如何保护自己成为了重中之重。衍生出的闪电洪流（Lightning Flood）、液体闪电（Liquid Lightning）可以增加AOE的范围和伤害。

激增（Surge）：一个短时间的BUFF法术，可以提升玩家的武器伤害值，因此很适合于那些魔剑士。这个法术的持续时间很长，因此可以考虑长期占用快捷栏。衍生出的致命激增（Critical Surge）、能量激增（Power Surge）可以恢复生命和增加持续时间。

球形脱离（Bolt Escape）：一个造成伤害的同时还可以传送自己的法术，用来逃跑和追击最为合适，与火山灰等减速法术搭配同样会有奇效。衍生出的闪电球（Ball of Lightning）、连线（Streak）可以吸收伤害和昏迷敌人。

风暴召唤的被动技能有：提高法力恢复速度的电容器（Capacitor）、提高技能伤害的充电（Energized）、有几率解离敌人的解离（Disintegrate）以及减少法力消耗的专业法师（Expert Mage）。

风暴召唤的终极技能是：增加轻重击伤害的超载（Overload），这个技能可以用来造成大量DPS，但是必须要谨慎，因为这个法术同样消耗终极技能点，游戏中几乎没有同类法术。能量超载（Energy Overload）与力量超载（Power Overload）可以增强伤害和增加半径。

②魔族召唤（Daedric Summoning）

这是一个专注于召唤魔族生物的技能树，那些喜欢做一名召唤师的玩家可以尝试。它的主动技能包括：

不稳定仆从（Unstable Familiar）：这是一个最基础的召唤法术，可以从湮灭位面召唤一名小恶魔来协助玩家。很简单，这是一个“放风筝”战术中必不可少的元素。衍生出的不稳定惊惧兽（Unstable Clannfear）、异变仆从（Volatile Familiar）可以增强仆从实力并且增加爆炸效果。

魔族诅咒（Daedric Curse）：在短时间内诅咒敌人，当影响结束时敌人会受到伤害。这是一个初期战斗的法术，因为法术只作用于法术结束时，因此必须首先施展这个法术。衍生出的极速诅咒（Velocious Curse）、爆炸诅咒（Explosive Curse）可以减少作用时间。

召唤翼魔（Summon Winged Twilight）：召唤一个可以飞的魔族仆从协助玩家，代价是最大魔法值减少10%。延伸出的暮光恢复（Restoring Twilight）、暮光主母（Twilight Matriarch）可以恢复法力和生命力。

绑定护甲（Bound Armor）：这是一个上古卷轴世界里最著名的法术，也就是从湮灭位面召唤一个盔甲协助玩家，增强玩家的护甲值，但是同时也会降低法师最大法力值的10%。同样，这个法术对于防御力较低的法师来时几乎是必备的。绑定武器（Bound Armaments）、绑定护盾（Bound Aegis）可以增加伤害和护甲值，适用于战斗法师和魔剑士。

召唤法盾（Conjured Ward）：为玩家和召唤生物增加一面可以吸收伤害的盾牌，如果玩家有一只召唤生物大军的话那么这个法术会很有效的保护它们。增强法盾（Empowered Ward）、强化法盾（Hardened Ward）可以增加召唤生物的伤害力和法盾吸收的伤害数值。

魔族召唤的被动技能如下：恢复法力的折扣


术士的闪电系法术伤害很大


召唤元素是术士的终极技能



附魔和炼金是法师必备的技能


闪电形态可以在提升护甲的同时伤害周围敌人

（Rebate）、减少法术消耗的力量石（Power Stone）、提升生命恢复力的魔族保护（Daedric Protection）以及增强召唤生物的专业召唤师（Expert Summoner）。

魔族召唤的终极技能是召唤风暴元素（Summon Storm Atronach），这个技能可以在指定地点召唤一个几乎不会移动的风暴元素，区域内的敌人会昏迷并且受到电击伤害，配合充能闪电可以让元素增加150%的伤害，这是一个非常适合配合AOE技能的法术，用减速或眩晕困住敌人，然后再召唤一个风暴元素是很好的组合。衍生出的大风暴元素（Greater Storm Atronach），召唤充能风暴元素（Summon Charged Atronach）增加了召唤时间和伤害力。

③黑魔法（Dark Magic）

顾名思义这是一个注重控制的法术技能树，那些喜欢最原始控场法师的玩家应该多加点在这里——控制才是法师的第一要务。黑魔法具有如下主动技能：

水晶碎片（Crystal Shard）：一个最基础的伤害魔法，法师制造出一颗水晶投掷过去，对敌人造成魔法伤害并附带击倒效果。这个法术的伤害力还算客观，还附加了击倒，可以说是前期法师最为依仗的魔法。衍生出的爆裂水晶（Crystal Blast）、碎裂水晶（Crystal Fragments）可以增加伤害范围并有几率减少下一个魔法的法力消耗。

封装（Encase）：其实这个法术就是定身术，是一个最基础的控场法术，当玩家遇到那些紧追不舍的强大敌人或者需要近身对抗敌人时，可以选择将他们“封装”。衍生出的破碎监狱（Shattering Prison）、抑制监狱（Restraining Prison）还增加了减速效果，提高了控场的效率。

符文监狱（Rune Prison）：一个带有迷惑效果的封装加强版，符文牢笼（Rune Cage）、虚弱监狱（Weakening Prison）又增加了击晕效果，可以说是控场法术的集大成者。

黑暗交换（Dark Exchange）：法师的最爱，用体力换法力和生命值，因此这个法术最适合的场合就是法力不够的情况下。衍生出的黑暗转换（Dark Conversion）、黑暗契约（Dark Deal）可以提高转换效率并增加护甲。

魔族地雷（Daedric Mines）：另一个强大的伤害类控场法术，玩家布置三个魔法地雷，敌人踩上去受到伤害的同时还被定身，可以用来群伤和逃脱。衍生出的魔族雷区（Daedric Minefield）、魔族墓穴（Daedric Tomb）增加了伤害力并且可以瞬间布雷。

黑魔法还有如下被动技能：降低法力消耗的不洁知识（Unholy Knowledge）、恢复生命值的血魔法（Blood Magic）、增加咒语持续时间的延续（Persistence）以及提升暴击率的剥削（Exploitation）。

黑魔法的终极技能是消极魔法（Negate Magic），这法术可以驱散范围内所有的魔法并且沉默法系敌人、击晕怪物。可以看出这是一个终极控场法术，因为游戏中几乎所有的职业都有魔法技能，因此这个法术可以最大限度削弱所有类型的敌人。衍生出的抑制领域（Suppression Field）、吸收领域（Absorption Field）可以增加魔法抗性和恢复生命值、法力值。

●圣殿骑士（Templar）

这个魔剑士类型的职业兼顾了伤害敌人和恢复自己，它与战斗法师的不同在于圣殿骑士更重视格斗而不是魔法。而在《上古卷轴OL》或者说所有的《上古卷轴》游戏中，吸血鬼和狼人永远是存在甚至可以亲身体验的“种族”，因此圣殿骑士那些可以对付不洁生物的技能、法术就显得难得可贵起来。而在游戏文化方面，那些崇拜骑士和骑士精神的玩家最佳选择就是圣殿骑士。圣殿骑士职业拥有以下三个发展方向：

①艾达之矛（Aedric Spear）

注重武器伤害，是典型的肉搏型技能树。它拥有如下主动技能：

连环攻击（Puncturing Strikes）：这个技能可以连续四次伤害前方的敌人，最后一击还附带了击退效果。这是一个不会消耗太多法力的技能，可以经常使用它来对付单个或成片的敌人。当然，如此强大的技能必然有缺陷，那就是敌人有可能逃离。衍生出的尖锐刺（Biting Jabs）、连环扫（Puncturing Sweep）可以造成额外伤害并增加一些护甲值给玩家。

穿刺标枪（Piercing Javelin）：将魔法能量转化为标枪投掷出去并附加击退效果，这是一个PvP中很好用的技能，当然也比较适合用来追击敌人。衍生出的极光标枪（Aurora Javelin）、冻结标枪（Binding Javelin）增加了投掷距离和伤害值。



圣殿骑士适合大部分职业


作为标准盾战的圣殿骑士有能力对付一切敌人

专注冲锋（Focused Charge）：毫无疑问这是一个冲锋技能，可以让圣殿骑士快速冲击到敌人面前打晕敌人并造成伤害，也就是我们经常说的“打断”。衍生出的爆炸冲锋（Explosive Charge）、震撼冲锋（Toppling Charge）可以造成群伤和失衡效果。

长矛碎片（Spear Shards）：一个造成群伤和迷惑效果的法术，值得注意的是盟友如果捡起了长矛碎片那就有可能恢复体力。衍生出的炽热之矛（Blazing Spear）、闪光碎片（Luminous Shards）可以增加伤害值。

太阳盾（Sun Shield）：这是一个防御技能，用太阳的能量制造出一面可以吸收伤害的盾牌，同时还能对周围敌人造成少量魔法伤害。值得注意的是，当你打中敌人时也会增强这个护盾的强度，只是打开护盾时无法恢复法力，因此这个法术适合那些喜欢肉搏的圣殿骑士。炽热盾（Blazing Shield）、光耀盾（Radiant Ward）可以增强伤害。

艾达之矛还有如下被动技能：提高暴击和伤害的穿刺之矛（Piercing Spear）、提高格挡的矛墙（Spear Wall）、增加一些魔法伤害的燃烧之光（Burning Light）以及提高武器伤害、魔法抗性的平衡勇士（Balanced Warrior）。

艾达之矛的终极技能是横扫千军（Radial Sweep），一个攻击附近5米范围内敌人的群伤魔法，一个强大的AOE魔法。这个技能没什么好说的，无论是在战场还是PvE中，只要面对一大片敌人那就使用这个终极魔法吧。衍生出的新月斩（Crescent Sweep）、暴斩（Empowering Sweep）会继续增加伤害和护甲值。

②黎明之怒（Dawn's Wrath）

侧重魔法伤害、支援与控场，是一个全能的技能树。它包括如下的主动技能：

太阳火（Sun Fire）：一个类似火球术的法师，可以让圣殿骑士造成火焰伤害并减速敌人。作为这一个技能树的基础法术，太阳火是远程攻击的利器。衍生出的吸血鬼灾星（Vampire′s Bane）、折射之光（Reflective Light）提高了伤害。总体而说这个技能非常适用于对付吸血鬼。

日耀（Solar Flare）：一个群伤版本的太阳火，同时还能让下一次攻击增加强度，因此先使用日耀然后连续攻击是一个不错的选择。衍生出的暗耀（Dark Flare）、日暮（Solar Barrage）可以降低生命恢复和改变瞬发并造成魔法而非火焰伤害。

清算（Backlash）：6秒内敌人受到的伤害累积起来，效果结束时受到积蓄伤害并加上额外的33%伤害值。这个技能对那些定位于“坦克”的圣殿骑士尤其适用，大量的伤害累加和加成都要建立在自己本身生命值够多的前提下。衍生出的光能（Power of Light）、净化之光（Purifying Light）可以增加伤害和恢复生命。

日食（Eclipse）：这是一个可以保护目标免受DEBUFF的法术，堪称“祝福术”，除此之外还可以将负面法术反弹给施法者——还是前文说过的那句话，《上古卷轴OL》中所有职业都具备魔法技能，因此这是一个很好的支援法术。衍生出的不稳定核心（Unstable Core）、完全黑暗（Total Dark）可以增加伤害和降低敌人法术强度。

目盲之光（Blinding Light）：同样是一个支援型法术，让身边的敌人有一半的可能攻击落空并处于失衡状态。当然这个攻击落空只限于物理攻击，配合日食会让玩家的圣殿骑士近乎无敌。衍生出的光耀（Blinding Flashes）、热光（Searing Light）还可以增加一些魔法伤害。

黎明之怒拥有如下被动技能：提高技能持续时间的持久射线（Enduring Rays）、额外获得一个终极技能点数的棱镜（Prism）、提高魔法抗性的启明（Illuminate）以及降低法力、耐力、终结技点数消耗的复原灵体（Restoring Spirit）

黎明之怒的终极技能为新星（Nova），这是一个强大的支援、魔法伤害法术，敌人造成的任何伤害都会大幅度降低，同时还能造成对敌人的持续魔法伤害，盟友的配合还可以造成AOE的昏迷效果。这个法术非常适合对付大量聚集在一起的敌人，与盟友的协同攻击可以最大化效果。衍生出的日光干扰（Solar Disturbance）与日光监狱（Solar Prison）可以减速敌人并配合盟友产生重力粉碎效果。

③复原之光（Restoring Light）

这个技能树侧重于魔法支援和治疗效果。它拥有如下主动技能：

仓促庆典（Rushed Ceremony）：这是一个治疗法术，允许玩家和盟友恢复一定的生命力。衍生出的死者荣耀（Honor the Dead）、生命呼吸（Breath of Life）可以减少消耗并增加受益盟友。

治愈仪式（Healing Ritual）：仍旧是一个群体治疗法


圣殿骑士的标枪稳准狠！


圣殿骑士现在已经成为PvP战场上战斗力最强的职业

术，在战场上尤为有效，可以大范围恢复盟军的生命。衍生出的恢复仪式（Lingering Ritual）、重生仪式（Ritual of Rebirth）可以提高恢复的生命值。

复原光环（Restoring Aura）：除了恢复生命外还可以恢复一定的耐力。衍生出的忏悔（Repentance）、光环（Radiant Aura）可以扩大法术范围。

清洁仪式（Cleansing Ritual）：这个法术是一个很好用的解除效果法术，能够移除自身的负面效果并临时增加一个恢复光环。对于一名使用黑魔法的法师敌人来说，这个法术可以让敌人的攻击近乎无效。衍生出来的强效仪式（Extended Ritual）、净化仪式（Purifying Ritual）增加了持续时间并且增加了可以消除的负面效果数量。

符文专注（Rune Focus）：是一个可以创造出保护能量场的法术，在能量场里的圣殿骑士免疫打断并且提升护甲和魔法抗性，但是这个法术不利之处在于会减少力量和伤害，不过玩家可以靠离开这个区域去掉这个弊端，等敌人攻击时再回来。衍生出的复原专注（Restoring Focus）、引导专注（Channeled Focus）可以恢复法力和受到额外治疗。

复原之光还有如下被动技能：提升暴击率的痊愈（Mending）、提高治疗量的专注治疗（Focused Healing）、增加持续时间减少消耗的织光者（Light Weaver）以及提升复活速度的仪式大师（Master Ritualist）。

复原之光的终极技能是通道仪式（Rite of Passage），这是一个通过定身玩家自己却让周围盟友快速恢复生命的终极魔法支援法术，衍生出的回忆（Remembrance）、熟练施法（Practiced Incantation）还可以降低盟友受到的伤害。

3.派系

决定角色战斗力的“三国”中最后一个便是派系，这里的派系既包括前文提到的三大势力，也包括各个公会甚至吸血鬼、狼人等额外种族。因为这些派系除了提供玩家任务、经验值外，还包括了自身独特的技能。因此一个致力于当一个纯粹法师的玩家绝不会忽视法师公会的专属技能，而一个强大的肉搏战士肯定会对变身狼人所带来的特殊技能垂涎欲滴。鉴于篇幅有限本专题不能把这些派系技能一一介绍齐全，这里只选择几个有代表性的简单分析一下利弊。

首先我们可以看看吸血鬼，作为上古卷轴世界中的常客，吸血鬼强大的隐秘能力、血魔法以及对太阳的痛恨都是被玩家所熟知。在《上古卷轴OL》中，吸血鬼同样异常强大，它只有两个主动技能，但都是上文介绍的任何职业都无法匹敌的。首先就是精华吸取（Drain Essence）可以让吸血鬼击晕敌人、造成每秒11点伤害然后为自己补充伤害值150%的生命与耐力，升级午夜吸取（Midnight Drain）后还可以让夜间效果加倍，简直就是神技。另一个主动技能也会让大部分职业羡煞不已，那就是迷雾形态（Mist Form），这个法术可以减免75%的伤害，增加速度并且对周围敌人造成毒素伤害。即便是在被动技能里，吸血鬼也有着许多强大的技能，尤其是鲜血仪式（Blood Ritual），可以让玩家将另外一名玩家转化为吸血鬼，这简直是就是单机版中我梦寐以求的技能。

狼人，是游戏中同样强大的一个种族和派系，与吸血鬼不同，狼人更注重物理伤害，无论是猛扑（Pounce）还是咆


变身为吸血鬼或者狼人可以得到更为强大的专属技能，只是限制也不小


皇帝作为独特的派系拥有强大的被动技能


生活技能为游戏增添了不少情调


锻造等技能需要打矿石

哮（Roar）都是为了让敌人恐惧的同时造成最为纯粹的物理伤害。当然狼人玩家的不利之处在于要施展这些技能必须要变身，而变身就会让自己携带的武器和盔甲失去作用，因此一个浑身上下神兵利器的角色变身狼人后很有可能会出现战斗力还不如不变身的尴尬情况，因此是否要加入月圆之夜需要慎重考虑。

无畏军团是《上古卷轴OL》里新增的一个派系，这个派系更注重挑战各类地下城，因此他们的主动技能最为复杂也最为有效率。鲜血祭坛（Blood Altar）恢复生命、俘获之网（Trapping Webs）可以召唤蜘蛛并用网困住敌人以达到减速的效果、内在之火（Inner Fire）除了造成伤害外还可以拉仇恨、骨盾（Bone Shield）可以召唤出骨盾增加护甲、死灵宝珠（Necrotic Orb）则是群伤。可以看出，没有终极技能和被动技能的无畏军团靠着这极其实用的五大主动技能也可以走遍天下，这五大技能融合了其他职业、派系的强大之处，毫无缺陷。

皇帝，又一个有意思的“派系”。前文我们说过，在《上古卷轴OL》的中央行省西罗帝尔，玩家会参与PvP的战场，有机会加入三大势力争夺皇位，更有可能亲自做皇帝。那么皇帝这个独一无二并且没有第二人的“派系”同样有技能树。当然为了平衡和“真实”，皇帝没有主动技能和终极技能，但它拥有的被动技能却十分强大：君主（Monarch）可以让现任皇帝受到的治疗效果增强50%，而当过皇帝却被赶下位的前任皇帝则是1%；皇权（Authority）提升了终结点获得量200%，减少终结技消耗5%，前任皇帝则只有后者；皇帝（Emperor）增加生命法力耐力100%，前任皇帝无效果……统御（Domination）增强生命法力耐力回复速度100%，前任皇帝只有2%；战术（Tacticion）增加攻城武器伤害力100%，前任皇帝只有2%。

除了种族、职业、派系这三大决定战斗力的要素外，游戏中还有着一些生活技能，它们包括：锻造、炼金、附魔、制衣、木工、烹饪。其中我们可以很清楚地看出前四者对玩家装备的后者重要性，而木工则可以建造攻城器，烹饪嘛，姑且算做战场后勤人员吧。相比较《上古卷轴5：天际》中锻造、炼金与附魔太过强大以至于被玩家称作三神技，在《上古卷轴OL》中它们被平衡了。但即便如此，这几项技能仍旧十分重要，这也是《上古卷轴OL》有意思和区别于其他网游的地方——它不靠刷装备或者装备交易赚钱。

与其他网游不同的是，《上古卷轴OL》满级似乎很容易——玩家只需要几周甚至更快便可以达成50级，很多人会不解为何有此设计，难道不断地升级不是玩家游戏的动力么？但是《上古卷轴OL》在这里却有不同的想法，因为只有满级了，PvP也就是大规模战争才有了意义，是的，一个10级的法师去挑战30级的战士没什么好下场，这样的战场也会显得“不公平”。而如果大家很快在PvE区域达到50级然后去战场群殴，那么各个职业Build的差异性、团队作战的协调性就显现出来了。更何况，满级之后更高级别的生活技能、公开地下城、专家地下城都会逐渐开放，有的是事情可做呢。

关于任务系统

了解了这个世界和我们的角色，下面就来看看游戏的任务系统。《上古卷轴OL》的任务系统不同于其他大部分网络游戏，甚至与单机版《上古卷轴》也有一些区别。基本上可以分为五个类型：主线任务、三大阵营主线任务、三大阵营支线任务、支线任务与公会任务。

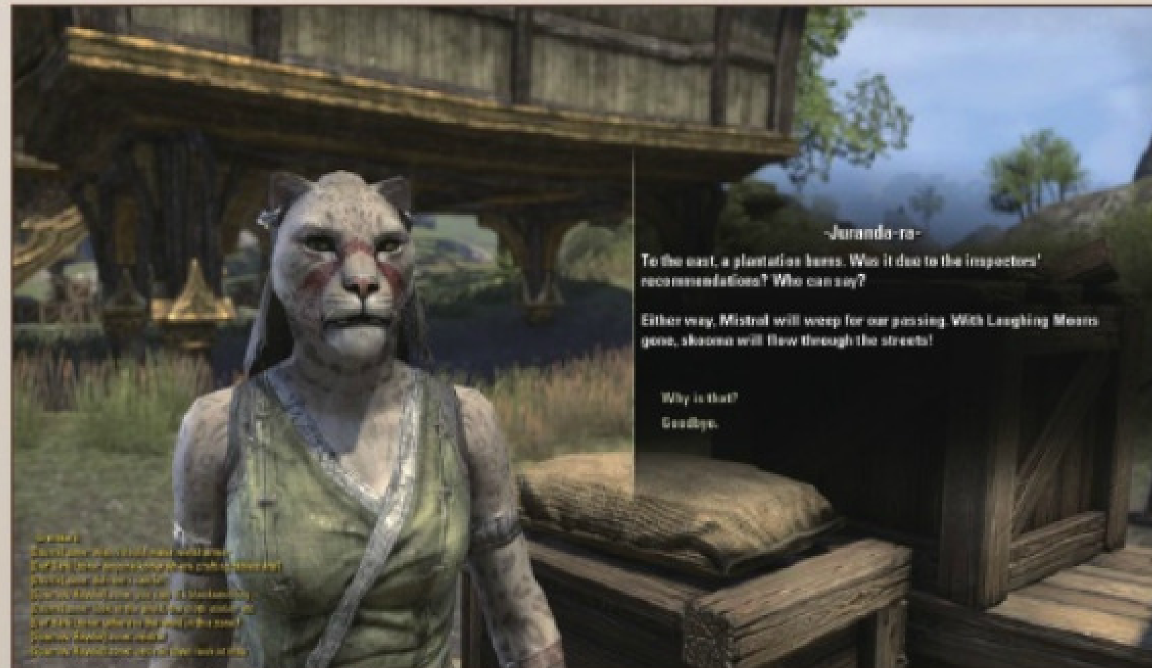
主线任务有关玩家角色的身世，玩家从冷港中逃脱直到协助瓦伦和其他英雄们一起对抗莫拉格·巴尔的入侵。每5级先知瓦伦的影像会在你经过城镇等地区时出现，听他说话可以触发任务，然后去各地先知的藏身处（Harborage）。

三大阵营主线任务则是贯穿整个地图的海量任务，玩家加入哪个阵营，便只能做这个阵营的主线任务，而玩家每到一个大陆，每到一座城镇都会自动激活主线任务，完成这些任务后带领玩家进入下一张地图。可以说阵营主线任务是游戏中最长的一条线，玩家很容易逛着逛着就断掉，经常查看日志吧。

除了阵营主线外，阵营支线任务同样和玩家加入哪个阵



巨大的城市中隐藏着大量的任务



游戏的对话模式类似单机版

营有关，这些任务同样分布在世界各地，很多任务看似不必完成，但实际上会影响阵营主线任务的结果。

支线任务则更类似传统《上古卷轴》单机版中那些可有可无的小任务，它们同样分布在世界各地，纯粹起着提供旅途中乐趣以及经验值的作用。

公会任务目前主要有两条长任务线，分别是战士公会任务和法师公会任务。蠕虫之王曼尼马克、大法师沙利多与疯神谢尔格拉的出场让这些公会任务要比《上古卷轴5：天际》中的还要精彩许多，这也是笔者认为《上古卷轴》单机版应该学习和加强的地方——多多让传说中的人物出场能增加游戏乐趣和史诗感。

抛开这些明显会加入日志的任务，《上古卷轴OL》中复原了单机版中的一些特色，比如藏宝图。在单机版中，尤其是《上古卷轴5：天际》中就有出场的藏宝图一直是玩家又爱又恨的东西，它们只是画在羊皮纸上的手绘，却隐含着藏宝地点。在《天际》那现在看起来并不算大的地图上尚难以寻找，在《上古卷轴OL》这样巨大的地图上岂不是更难?

好在游戏中的藏宝图还原度很高，基本上就是一个真实场景拍照后用了一个滤镜APP的效果，因此考验的就是玩家对重要地点的熟悉程度，多跑跑应该就很容易挖宝了。

除了藏宝图，开放地下城也是游戏的精华之一，可以被看作一个小小的副本。因为每一个开放地下城里都有一个可以立即增加技能点的水晶和一个比较难对付的Boss——这样的地下城在地图上的标志为火炬。这样的地下城还有高级版本，那就是大型开放式地下城，这样的地下城甚至还包括了一条任务线，打穿之后还可以获得成就。

当然，作为一款网游的《上古卷轴OL》最重要的游戏体验自然是在战场之上了，除了《行会战争2》外还没有一款网游能够提供《上古卷轴OL》这样的超大规模三方对战。在玩家等级达到10级后，玩家可以为自己所选择的阵营作战，参加战场上的战役，最终目的是争夺西罗帝尔的红宝石——也就是白金塔中的皇帝之位。玩家需要为自己宣誓效忠的阵营做出切实的贡献，赢得联盟点数（也就是积分），才有可能改变阵营。战役时间为三个月，征服所得到的领土为整个阵营带来利益。

王城附近共有六座大型要塞，占领全部要塞可以获得胜利。要想占领它们，玩家需要攻城车破坏外部城墙，然后用攻城槌打破城门攻进去，包括弩炮、投石器在内的武器都会派上用场。此时木工技能就发挥用处了，在要塞周围的伐木场、矿坑、农场等设施里制作攻城武器显得尤为重要。当六座要塞都被攻占后，获胜阵营中得分最高的玩家被宣布为皇帝，解锁被动技能中十分强大的独特技能树，除此之外还有一套独特的盔甲。

当然，有白金塔就少不了上古卷轴，在神庙中供奉的两部上古卷轴可以通过攻打神庙获得，可以为全阵营带来一些加成。

这就是战场的基本概况，当然只有大家进入游戏切身体会才能知道这个系统的强大之处。首先西罗帝尔省太过于庞大，玩家需要排队才能进入，也就是说ZeniMax为这个战场单独准备了一个巨大的服务器。也正是因为这个服务器，玩家在战场上才能体验无缝连接的战争，这是其他网游所不能带来的。


高精灵的国度，亚洲风格


团队也需要适时增进感情，只是在冷港中就算了吧


可以采取第一人称视角和第三人称过肩视角，都不影响战斗和探索


骑马是穿越巨大地图所必备的


支线任务有些十分有趣


公开地下城可以被看做一个小副本

也就是说，《上古卷轴4：湮灭》整个地图都被用来当作了战场，玩家在如此巨大的地图上通过传送门突袭或防守，丝毫不显得慌乱。很难想像一部几百上千玩家参与的网络“战争”会如此井井有条，在这一点上《上古卷轴OL》无疑是成功的。

当然，团队合作是战场的准则，如何合理地利用传送石调配兵力是每个玩家需要考虑的事情，因为在战场上一荣俱荣、一损俱损。做一名见人就杀的“武疯子”也不是不可以，但面对如此巨大的战场，没有团队配合的玩家再强大也不可能坚持很久。

最后我们来看看《上古卷轴》独特的“关闭传送门”任务吧。不知道为何，从《上古卷轴4：湮灭》开始，Bethesda就喜欢在世界各地开启魔神传送门，然后让玩家一个个的关闭它们。到了《上古卷轴5：天际》中则变成了巨龙袭击，总之道理还是一样，那就是随机开启加丰富奖励。《上古卷轴OL》里莫拉格·巴尔的暗黑之锚非常类似于单机版4代中大衮的传送门，只不过改为了从天而降并且布置了许多邪教徒，玩家同样需要一波波的打败传送门中的魔族怪物，然后伺机打断链条关闭传送门。从游戏体验上看，这种任务除了丰富世界观，让老玩家感动外，很容易陷入枯燥之中，因为塔姆瑞尔如此之大，三国战争如此激烈，走几步一个传送门确实有一些违和。

关于未来的期望

作为一款新时代的网络游戏，《上古卷轴OL》承载了许多人的期望。

第一批人就是单机版《上古卷轴》的玩家以及评论家。因为大家都很关心Bethesda和ZeniMax是如何把一个纯粹的单机改成一个纯粹的网游的。在这一点上，《上古卷轴OL》完成得不错，游戏没有失去单机版的特色，反而强化了所有的优点，缺失的多人作战部分也得到了弥补——可以说不管《上古卷轴OL》在其他网游玩家眼中是不是一款好网游，最起码《上古卷轴》单机版的玩家认为它是。

第二批人就是网游爱好者们，他们当然也听说过《上古卷轴》的名号，在WOW一家独大许多年的今天，这个白金品牌能否为“一潭死水”（某评论语，笔者并不十分赞同，当前的网游界还远没到一潭死水的程度）的网游界带来一股清新之风尤其引人期待。在这一点上《上古卷轴OL》做的还好，我们不能把它当作救世主来看待，只要它能在玩法上有所创新，将单机版中的亮点“介绍”给网游界就算成功了。

当然，作为一款收费网游，《上古卷轴OL》明显将宝押在了时间上，这一点也可以从前文提到的升级方式、任务设计中看出来——游戏的升级需要经验值，但技能升级则同单机版一样需要不断使用你想要升级的技能，任务设计也是同样，大量的在巨大地图上穿梭的任务耗费了大量的时间。而时间，对于这种收费网游来说就是金钱。暂不说当前这种收费方式早已不是主流，就说有多少玩家有那么多时间耗在同一款游戏上就是个未知数。在当前ZeniMax并没有公布销售数据的情况下，《上古卷轴OL》能走多远仍需观察。

这就是《上古卷轴OL》，一款新时代的“老”网游，它顶着当前RPG领域最著名的白金品牌名号，有着不错的游戏品质，那些热爱欧美奇幻、高自由度RPG乃至传统网游的玩家必须要尝试一下。而在本文的最后，笔者也希望本文能为大家揭开它面纱的一角，有助于大家领略它的全貌吧。P


一些细节做得十分到位

REVIEW



P119

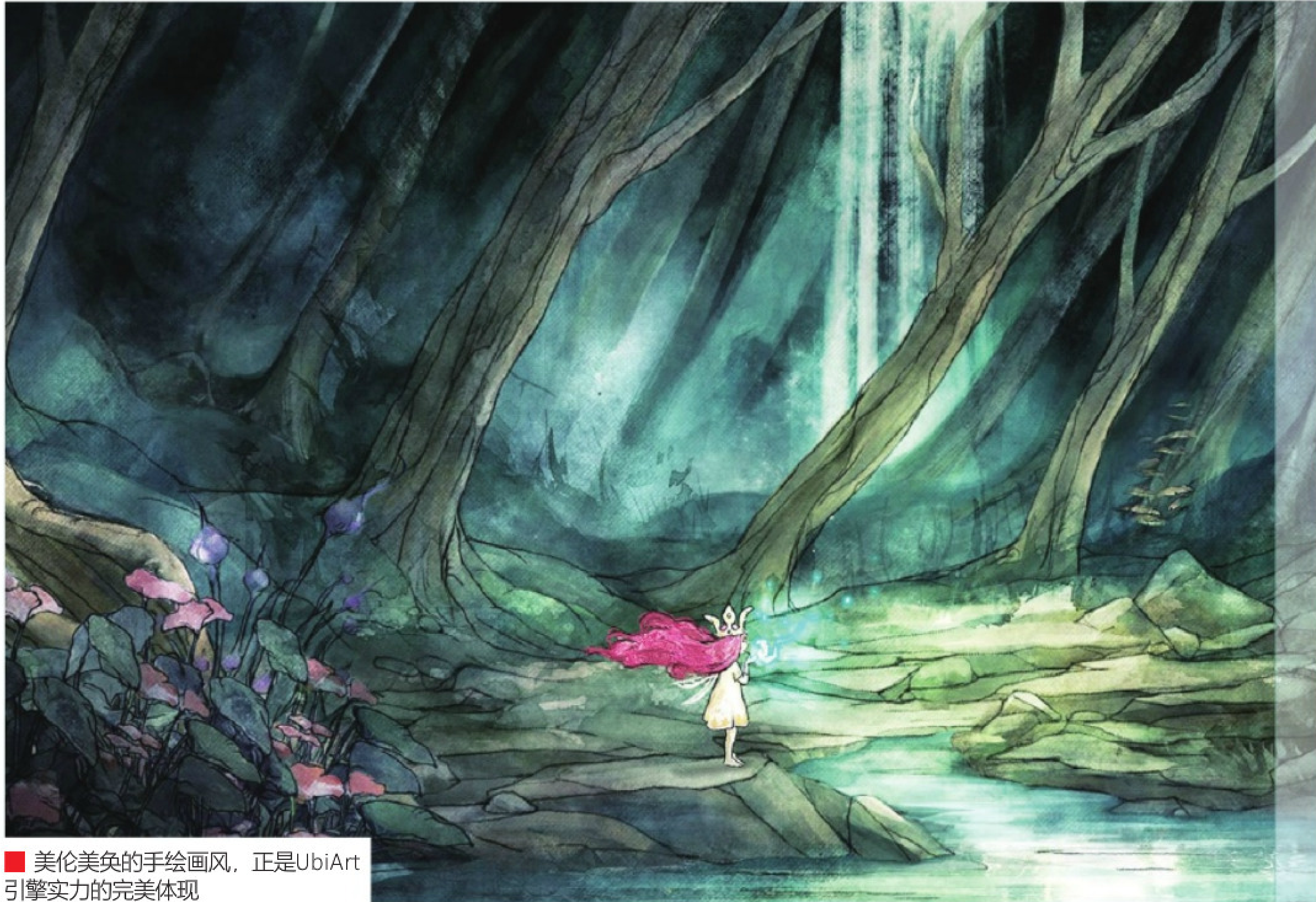
PvZ：花园战争

《植物大战僵尸》聪明地将幽默与塔防结合起来，不过抱歉我笑点有些高，在我看来PvZ那种以荒诞和以捉弄自己娱乐他人的小丑式搞笑着实无聊且无趣，但这并不妨碍其他人对它的喜爱。同样，幽默威力加强升级版的《植物大战僵尸：花园战争》对于大众来说依然有趣好玩。

■山东 hjpotter、天津 酱油

点缀樱花瓣的日式清汤

《孤岛惊魂3》的创意总监Patrick Plourde从不避讳自己对宫崎骏动画的喜爱，制作一款像动画电影一样的RPG游戏是他毕生的梦想。参考了《时空幻境》《地狱边境》等独立游戏的成功经验，他组织了一支精锐的团队，利用效率极高的《雷曼》引擎UbiArt Framework酝酿出了《光之子》这么一部标准的日式回合制RPG游戏，满足了自己的创作欲望。



■ 美伦美奂的手绘画风，正是UbiArt引擎实力的完美体现

光之子
Child of Light
类型
角色扮演
制作
Ubisoft Montreal
发行
Ubisoft
发售日
2014.4.29

这是一款如诗歌一般美妙的2D游戏，古典与奇幻风格交织的水彩画背景清新秀丽，随风摆动着的一草一木与精致的3D角色的结合堪称完美。游戏中最出彩的部分无疑是由加拿大艺术家Coueur de Pirate所创作的音乐：悠扬的提琴声下隐藏着危机四伏的异世界，钢琴的美妙旋律又会让你与主角的情愫融为一体，风声淅沥，鸟儿嘤嘤，闭上眼睛聆听这个世界的感觉实在是妙不可言。

横版卷轴的RPG总会让人想起名作《北欧女神》，但《光之子》的关卡设计显然更加讨巧。就像《风之谷》《天空之城》等动画电影一样，在第二大关时主角就得到了飞行能力，在微风中翩翩起舞的感觉棒极了！自此关卡也以飞行为基准而设计，比起一般的RPG多了几分立体感，空间宽阔了很多。虽然欧若拉可以到达很多只能远观的地方，但飞行的过程中也会有荆棘、火焰等各种动作游戏中常见的阻碍，碰到就会掉血，需要一定的操作技巧才能顺利通过。

除障碍外，世界的角落里也布满了大大小小的谜题。不过游戏中的谜题大都比较简单，要么是将图案与物品一一对应，要么是通过推箱子扭机关打开通向前方的道路，即使你对RPG苦手也可以轻松通过。

与画面相对应，游戏的故事也颇具童话色彩，对话充满了诗歌的韵律感。一个名叫欧若拉的女孩流落到了异世界雷姆利亚大陆，为了回到父亲的身边，她踏上了寻找失落的太阳、月亮和星星的旅途。探索村落与迷宫，与富有个性的同伴邂逅，面对亲人的背叛。欧若拉历经磨难最终战胜了邪恶，成长为了更加优秀的女性，并与家人团聚。这个《千与千寻》式的故事由Plourde的老搭档剧作家Jeffrey Yohalem创作。

以打断施法为核心的战斗系统

冒险伊始，萤火虫“微光”就成为了欧若拉的伙伴。就像《雷曼》里面的墨菲一样，微光可以为团队提供各种各样的增益效果，帮助大家探索整个世界。

微光既可以帮助我们定住怪物进行先制攻击，也可以在战斗时对怪物进行减速，甚至还可以为我们补血，拾取宝箱，在黑暗中提供一丝光明，总之好处多多。微光有自己的一条单独的能量槽，以上一切行动都要消耗能量，玩家可以通过吸取场景中的光球来为微光补充能量。不过说实在的，要同时控制微光和欧若拉经常会让人顾此失彼，这个设计不能说非常优秀。

游戏的战斗系统与名作《格兰蒂亚》系列颇有几分相似，都是以打断施法为核心的ATB战斗系统。玩家和敌人会根据各自的速度在下方的进度条上移动。进度条为典型的两段式——白色条为等待条，当到达红色区域时则会进行蓄力施法。普通攻击的蓄力时间较短，而强力的大范围魔法则需要好几倍的蓄力时间。如果在蓄力施法的时候遭到攻击，施法就会被打断，需要回到白色的等待条上等待下一次的进攻机会。

由于被打断施法的代价实在太大，因此在高难度下战斗时需要讲究一些策略。进攻就是最好的防守，玩家需要通过微光减速主要敌人，控制它的行进节奏，并在进入红色区域读条的时候利用普通攻击打断敌人施法，让敌人疲于奔命无法施展出绝技。同时玩家也要通过对敌人行动的预判和“防御”技能，抓住空隙施展出范围魔法解决掉杂兵——留在场上的敌人越少，我们的行动就越游刃有余。

既然是RPG，那欧若拉自然不会孤军奋战。随着游戏的进行，会不断有同伴前来助我们一臂之力。他们有的擅长回复，有的擅长元素魔法，有的则可以充当肉盾吸引对方仇恨。不过战斗时只能上2人实在让人不爽，俗话说得好，战牧法铁三角还缺一不可呢。虽然战斗时可以通过换人来丰富战术，但依然显得有些小家子气。

技能树系统多少可以弥补出场人数的不足。与《孤岛惊魂3》相似，队伍里每个同伴都有一个拥有攻击型、防御型、辅助型三条培养路线的技能树。玩家可以利用升级后得到的技能点构筑队员们的升级路线，既可以组建一支超攻击大队，也可以主加防御技能稳守反击，或是选择更多增益状态消耗对手。

属性相克也是战斗中值得研究的部分，如果招式的属性克制敌人，就可以造成额外的伤害，反之攻击则会如同隔靴搔痒。如欧若拉的“星光”对黑暗系的敌人有伤害加成，而菲恩的“野火”则可以重创土系怪物。敌人的属性通常可以通过身体的颜色来判断。

与国产RPG《刀剑封魔录》相似，游戏中没有装备系统，取而代之的是宝石镶嵌及合成系统。宝石不光可以提供攻击力、经验值等加成，更可以加快施法速度，或是为队员们的武器附加属性。但没有装备系统无疑会让RPG单调很多。我们可以看到，虽然地图上布满了各式宝箱，但可搜索的东西除了宝石和药水，也只有一些书籍，对队伍实力的提升聊胜于无，实在让人提不起兴趣。



以小博大见真章

当日式RPG作为产业诞生至今，已经伴随玩家走过了近30年的光阴，我们见证了日式RPG不朽的一面，也见证了日式RPG迷茫的一面。或许有人吐槽这类游戏总是那么一成一变，或许也有人说美式RPG具有更好的角色扮演体验，然而育碧蒙特利尔旗下的一个小型工作室却正用着最纯粹的日式RPG风格勾勒出西方童话艺术的优雅。

不得不提本作与《毛线卡比》有异曲同工之妙，同样利用2D的表现形式，去细腻的呈现每个细节，但本作手绘艺术风格，质朴的人物设计配合天籁般的音乐，如同一缕孤独的阳光，试图穿透层层乌云照亮着你的窗口，将忧伤，希望，坚韧这些情感深刻的传递给我们。例如战斗过程中人物被打的动作，动态的背景，风格化的自然环境，都在渲染着游戏的内涵。如果说《毛线卡比》更多的表达一种幸福的美好，那么《光之子》则更像是谱写一段漫长的童话之旅。

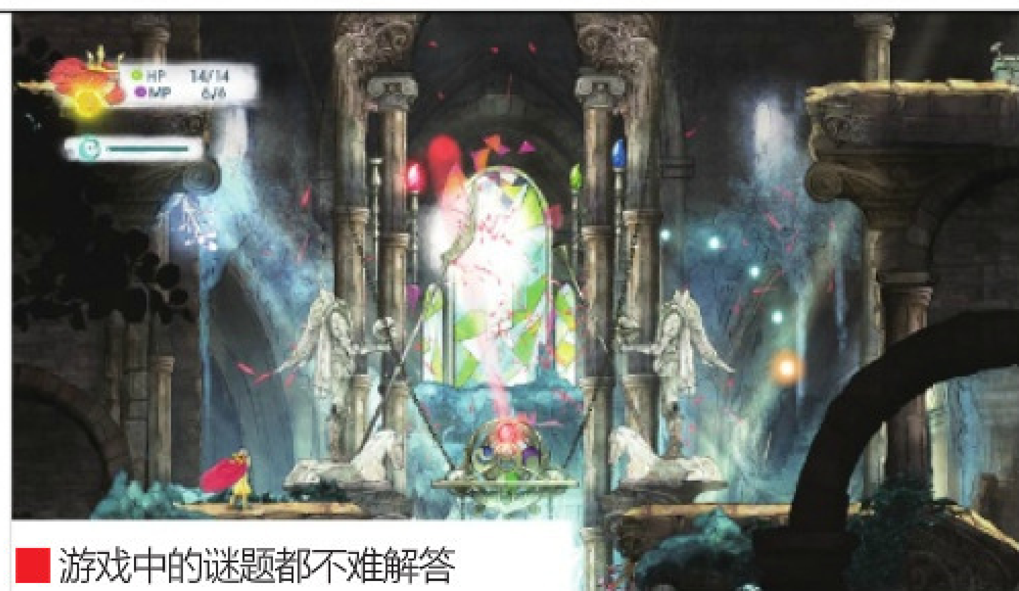
总得来说这份旅程缺乏惊喜，本作并没有《最终幻想》系列那样错综复杂的人物关系和哲学定论。故事的目标从一开始就已经明确，我们的主角需要回家，需要回到家人的身边，然而就是这样一个简单的命题，却编织着我们儿时那摇篮般的梦。随着旅途的前进，我们将从孤独和胆怯中逐渐成长为一名坚韧不拔的英雄，是细腻的渗透在游戏的各个方面，战斗，音乐，还有美术。当然由于故事的结果并没有多么复杂，并没有塑造值得让我们追捧的角色，不过这份平凡恰恰是本作的主打的一个气氛。

值得肯定的是，制作组在《雷曼：传奇》积累的关卡设计经验，巧妙的运用在《光之子》上面，当你拥有飞行能力的时候，你会正式开始自由穿梭在唯美而又危险的世界中，精妙的关卡和地图设计会让飞行旅行变得非常的有趣，而始终至终陪伴的我们的萤火虫是我们最能信赖的小伙伴。它能暂时亮瞎怪物的眼睛，免得我们频繁的遇敌，同时也是关卡解密的钥匙，揭开一个个谜团。RPG重要的解密要素，就是如此简单而又有趣的通过2D玩法展现。

游戏中其他同伴和传统日式RPG一样，因某种机遇大家都碰到一起，并且都有着不同的职业定位，以及不同的性格。值得一提的是，不管他们出身贫瘠还是卑贱，看着都是如此的单纯和友善。就连配音的语气都是那么的真诚和温暖，配合本作的BGM字里行间又显得那么意味深长。

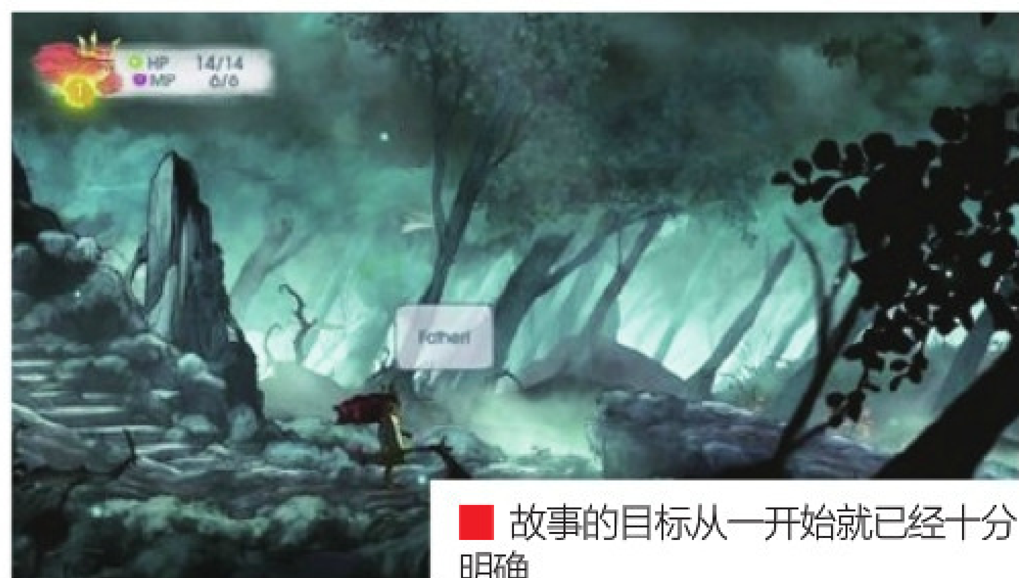
正因为如此，本作最传神的一笔则是各个细节的格调都彼此一致，从人设到背景，从伴奏到言语，你会发现他们都彼此衔接搭配的非常协调，我很欣赏这样试图一体化的制作风格，这也是众多小团队善于去发掘的，有时候你甚至会发现。就连对话都在试图走诗歌一样的押韵，我不知道是否刻意，但不禁让我想起英国剧作家莎士比亚的十四行诗。

格调的一致性就连战斗也不例外，设计的简约却



■ 游戏中的谜题都不难解答


■ “最终幻想”系列的插画大师天野喜孝为游戏奠定了艺术风格



■ 故事的目标从一开始就已经十分明确



■ 每条技能树都有属于自己的终极技能



■ ATB式的回合制战斗紧张刺激，很考验玩家的策略性



■ 宝箱虽多，但里面有价值的东西实在太少


■ 如果将《光之子》移植到智能机平台，或许会像《纪念碑谷》一样饱受称赞


■ 天野喜孝的主角欧若拉插画图完成版本

不简单。它没有如今日式RPG庞大的系统机制。战斗中，我们只能派俩个人上场，ATB系统成为了最核心的战斗要领，这在如今的RPG里是非常少见的，但细玩下去你会发现，就是这种纯粹的系统却被演绎的淋漓尽致。那种久违的时间紧迫感和策略性为每场战斗都带来不小的乐趣和成就感。

萤火虫在这里扮演着至高无上的地位，它随时可以去拖慢一个敌人单位的行动时间，看似简单的规则，但配合本作打断系统却让老套的战斗变得十分有趣，很难想象，当你沉迷于它的时候，你会发现战斗的每一秒，都是那么的紧张刺激，双方无论敌我，只要我们在指令等待中被对方攻击，就会重新读取ATB槽，就是如此简单规则，你甚至可以将对方打的毫无还手之力，巧妙的进攻或将成为本作战斗中最坚固的防守。

同样，技能成长也是如此的简单易懂，它非常类似《最终幻想X》，不过并没有那么复杂，我们可以显而易见的知道角色在走什么样的路线都会学到什么样的技能和能力加成。每个角色技能盘都会明显的职业特征，即使你刻意逆向发展，也未能有多好的效果，毕竟整个技能盘你迟早需要学习大半。职业定位的非常明确，而且技能盘设计的非常严谨和平衡。总之，你很难想象欧美制作组可以将日式RPG的精髓玩到如此细腻和透彻。《光之子》回归原点的RPG理念的确非常值得敬佩，但艺术化的表现很难让本作卖出好价钱，19.9美元售价则是一个真实的写照，早先日本本土的《二之国》也面临着同样的问题，不过《光之子》本身定位要低调的多，10小时的流程与如今RPG大作相差甚远，属于RPG中一款甜点级的作品。

结语

《光之子》拥有出色的音画表现，是一款在感官上无可挑剔的2D游戏，且拥有《二之国》式的童话剧情，《北欧女神》式的卷轴关卡，《格兰蒂亚》式的ATB战斗系统。但很遗憾，游戏的深度无法与上述任何一款名作RPG相比。流程太短，解谜略单调，装备和成长系统不够丰富，这些都是游戏无法回避的硬伤。《光之子》就像一碗点缀着樱花瓣的清汤，初尝无比清澈，但喝到最后却尝不出其他味道。不过对于小团队来说，这种以小搏大的开发理念越来越受到年轻有为的工作室所喜爱，当我们在众多大魄力的3A大作中无从选择的时候，这款童话般的RPG之旅，试图把带我们回儿时梦幻般的摇篮，而日式RPG曾经带给我们的也正是如此的温暖。讽刺的是这份温暖则是那么的珍贵。对于一款15美元的下载游戏而言，或许我们不能挑剔更多。



游戏配音并不多，大部分叙事都是靠文字和画面完成的



人物对话试图表现得真诚和友善



有的对话还试图押韵


ATB系统运用得比较简单，但并不肤浅


游戏的精美画面便是这样的手绘工作完成的

■四川 葬月飘零

幽默牌究竟还能打多久？

轻松幽默一直是游戏中不可缺少的元素，哪怕严肃题材游戏也会有一些幽默藏在小彩蛋里博玩家一笑。生活已经如此劳累不堪，用幽默来提升一下生活情趣也是最有趣的选择，但笑是一回事，搞笑则又是另外一回事了。



■ GW的主题不再是PvZ标志性的塔防，而是射击

植物大战僵尸：花园战争
Plants vs. Zombies: Garden Warfare
类型
射击
制作
PopCap Games
发行
Electronic Arts
发售日
2014.6.24

《植物大战僵尸》（Plants vs. Zombies，以下简称PvZ）就聪明地将幽默与塔防结合起来，不过抱歉我笑点有些高，在我看来PvZ那种以荒诞和以捉弄自己娱乐他人的小丑式搞笑着实无聊且无趣，但这并不妨碍其他人对它的喜爱。同样，幽默威力加强升级版的《植物大战僵尸：花园战争》（Plants vs. Zombies : Garden Warfare，以下简称GW）对于大众来说依然有趣好玩，甚至里面的一些绝佳笑点能够打动像我这样笑点比较高的玩家们对幽默的那颗挑剔的心。

加强对抗，增加协作

PvZ以塔防起家，但GW却突然变成了TPS，跨游戏类型之后依然能够将品牌特色完美转化，甚者可以说从2D转变为3D，从塔防变为射击之后植物战僵尸的品牌特色反而更加鲜活，光凭这一点值得我们为GW点个赞。GW从PvZ中抽出了几个经典大热且独具特色的角色，将一些职业化，比如仙人掌，将另一些技能化，比如土豆雷和坚果墙，而另一些植物和僵尸则被放入了PVE合作模式中。加上海量的自定义形象要素和纸娃娃系统的良好表现，看着曾经熟悉的2D角色已3D化形态出现之后还长着胡子戴着眼镜，真的是给我们一种更加蠢呆萌的感觉，的确是一种小清新范的视觉享受。

GW采用了双阵营的设定，无论是TPS的PVP还是塔防模式的PVE双阵营的对抗依然是游戏永恒的主题，配合上不同的地图，打法在细微之处也会有新变化。团队战斗模式是常见的24人死亡竞赛模式，首先得到50分的队伍获胜。但GW很好的借鉴了“战地”系列中的救助系统，让对抗从堆炮灰的死循环中解脱出来并甩掉绞肉机的名号。GW里玩家生命为零后会进入濒死状态，当其他玩家救活濒死的队友，那么会扣除敌人的分数中一分，这样的设定更加鼓玩家救治队友而并非一味闷头拼杀，玩家们也更乐于救治濒死队友来拖慢对方得分进度，同时被打死的玩家也会知

道一定会有队友来救活他，如果没有，那玩家也会更倾向与人为一定是队友无暇分身而并不会产生怨恨。这样就很好的营造了一个信任感强的对抗环境，制造出一个团队合作性和策略性强的假象，反作用于对战之中，让每一名玩家都有参与感和荣誉感，加强了在对抗中最重要的凝聚力，虽说是借鉴而来，但不得不说这真是一个绝妙的点子。

塔防模式是合作PVE模式，但射击的火爆反而让塔防的策略被淡化，玩家更多的是在射击而并非排兵布阵。花园和墓地是一个进攻和防御的模式，模式中有很多花园和墓地可供玩家在时间结束前攻占，这种老古董的占旗模式并无太大出彩之处，只是在最后有一个任务将整个对战推向最高潮，比如僵尸阵营们要将一个大型向日葵灯塔拆掉，那种倾泻海量子弹的快感无与伦比的美妙。总之GW更像是由好几个游戏组合而成的一个植物战僵尸风格的游戏，游戏并没有着重哪一个模式，充分将选择权交给玩家，无论哪一个模式玩家喜欢就可以选择去玩，讨厌就可以不去玩，而并非将各个模式穿插起来强迫玩家必须体验，这种宽容在PvZ中可并不能够见到。

加强对抗，增加协作

我们看到GW虽然打着是PvZ的名号，但剥掉外壳看花生，从本质上来看，二者的共同点并不多，虽然都是麻屋子，但打开来看到里面居住的白胖子长相却截然不同，这也难怪一些玩家看到GW后会有“这货是《植物大战僵尸》？”的反应。PvZ的侧重点在于塔防和策略，虽是如此，PvZ的策略成分实在是非常无脑，玩家只能针对塔防关卡的敌人种类选择对应的植物组合，虽然表面上不限制玩家自由组合植物种类，但实际上，如果玩家不针对性的选择植物组合，往往在游戏中会被虐的很惨，甚至毫无脾气，简单的比如气球僵尸没有仙人掌的针刺戳爆气球那么它就会直达房屋。这种选择绑架式的策略方式其自由选择成分的水分含量可想而知的高。

可悲的是GW依然如此，看起来植物和僵尸双阵营各4个职业，加上一些特殊职业的特殊技能还能够产生全新的小职业，如此丰满，再加上职业和地图的排列组合，给我们一种变数不是一般的高的错觉，但现实绝不如此丰满，反而非常骨感。实际游戏的打法非常有限，“发现敌人—思考如何才能干掉敌人—干掉敌人”仅此而已，当玩家对所有职业和地图已经了然于胸，中间的思考环节直接可以略过，真正的想都不用想直接干就是了。真正所谓策略和自由选择的部分其实只在于干掉敌人的环节里面：玩家有用何种方式干掉敌人的选择权。工程师僵尸藏在掩体后面耍流氓？我大洋葱无人机教你重新做人，食人花钻地突袭耍流氓？我大士兵超级跳跃玩死你。类似石头剪子布的循环相克博弈那样，每一个职业都有对应的天敌，也都可以成为另一个职业的天敌，好在相克相生并不是分严格，相克的天敌之间操作水平能够极大的均衡双方实力，虽然打起来看上去你来我往热闹非凡紧张刺激，但从本质上来看，被GW职业体系所绑架的玩家们而言，真正可选的策略和自由成分少之又少。

虽然我们无意怀着恶意揣摩GW的创意究竟来源何处，但《兽人必须死》（Orcs Must Die，以下简称OMD）这款以陷阱为主题的第三人称塔防游戏不得不拿出来。OMD的核心在于陷阱，那个双下巴跳桑巴舞的猥琐基佬在射击层面上能做的只有查漏补缺，在不开修改器的前提下，玩家无法在任何关卡中一个陷阱都不用就能过关，OMD中陷阱才是主角，陷阱种类与敌人种类相生相克上出了纰漏或是冲突的东西都可以很平滑的扔到玩家补射这里。设置陷阱这种塔防基本玩法得到放大和完善之外，还给玩家在塔防布置上的失败巧妙的转化为将敌人射成刺猬的爽快感，名副其实的策略与割草二者兼顾。反观GW合作模式，陷阱的设置无关大局，真正影响战局的则是玩家之间的配合，将塔防要素淡化，将合作和射击要素放大，更多时间里玩家所做的是寻找僵尸然后将所有子弹都甩出去，而并非思考应该使用哪种陷阱才能制造优势为自己减轻防守压力。虽然游戏仍然以塔防和PvZ的品牌为卖点，但实际却是合作射击游戏，而且糟糕的是敌人们的进攻方式只有单调的循环固定的攻击脚本，僵尸一味的前进并吞吃路上的一切，Boss也一味的循环有限的几个攻击套路脚本，加上生存环境比较宽容，哪怕多受一些伤害也要最大化输出伤害成为了最优解，塔防游戏的策略乐趣转为火力强弱的较量很是遗憾。如果制作者们能够将内购以及纸娃娃上所花费的心思挪到陷阱设计和敌人AI上面，那一定是另一幅智勇兼顾的美妙景象了。

游戏方式发生改变，游戏类型也变得截然不同，说到底，GW只有PvZ的幽默精神被保留下来并且被发扬光大。PvZ植物各种不经意间的恶搞表情在GW中得意于3D化的表现力，幽默恶搞和卖萌变得更加凶猛，僵尸工程师那永远犹抱琵琶半遮面的屁股以及他那松垮垮的裤子，太阳花那永远不变的微笑表情在怒放大招时的反差对比，豌豆射手开启加速技能后那风骚的走位动作，总之幽默的细节细到令人感到不可思议。

结语

说实话GW是一个挺奇怪的游戏，PVZ的皮，军团要赛和OMD的骨架，用自己独有的幽默风格做灵魂，这就是GW。玩家想要体验GW中任何一种游戏方式都有更成熟的同类游戏可以选择。玩家之所以选择GW还是得益于PVZ的品牌效应，然而GW的实际游戏方式却与我们所熟悉的那个塔防PVZ没有太大关系。这种挂羊头卖狗肉的做法虽然凭借品牌优势和亲民轻松的游戏风格就表现来看还不错，虽然游戏各方面的细节散发出满满的诚意二字，但是说真的，你们这样玩，这幽默牌究竟还能打多久？ P



■ PVE更像是TPS版PvZ，但远不如《兽人必须死》可玩性高



■ PVE模式玩家更多时间里是射击而并非放置守卫



■ 拆袋开包解锁还有随机因素，还有收集碎片合成，总之是一个需要花费大量时间精力的大坑



■ 大多数情况下只要濒死就会有队友及时出手相救



■ 大蒜无人机技能比较逆天，尤其是在混乱激烈的战场上









■ 游戏职业重合度并不低，僵尸工程师的加速本质上与豌豆射手的加速别无二致



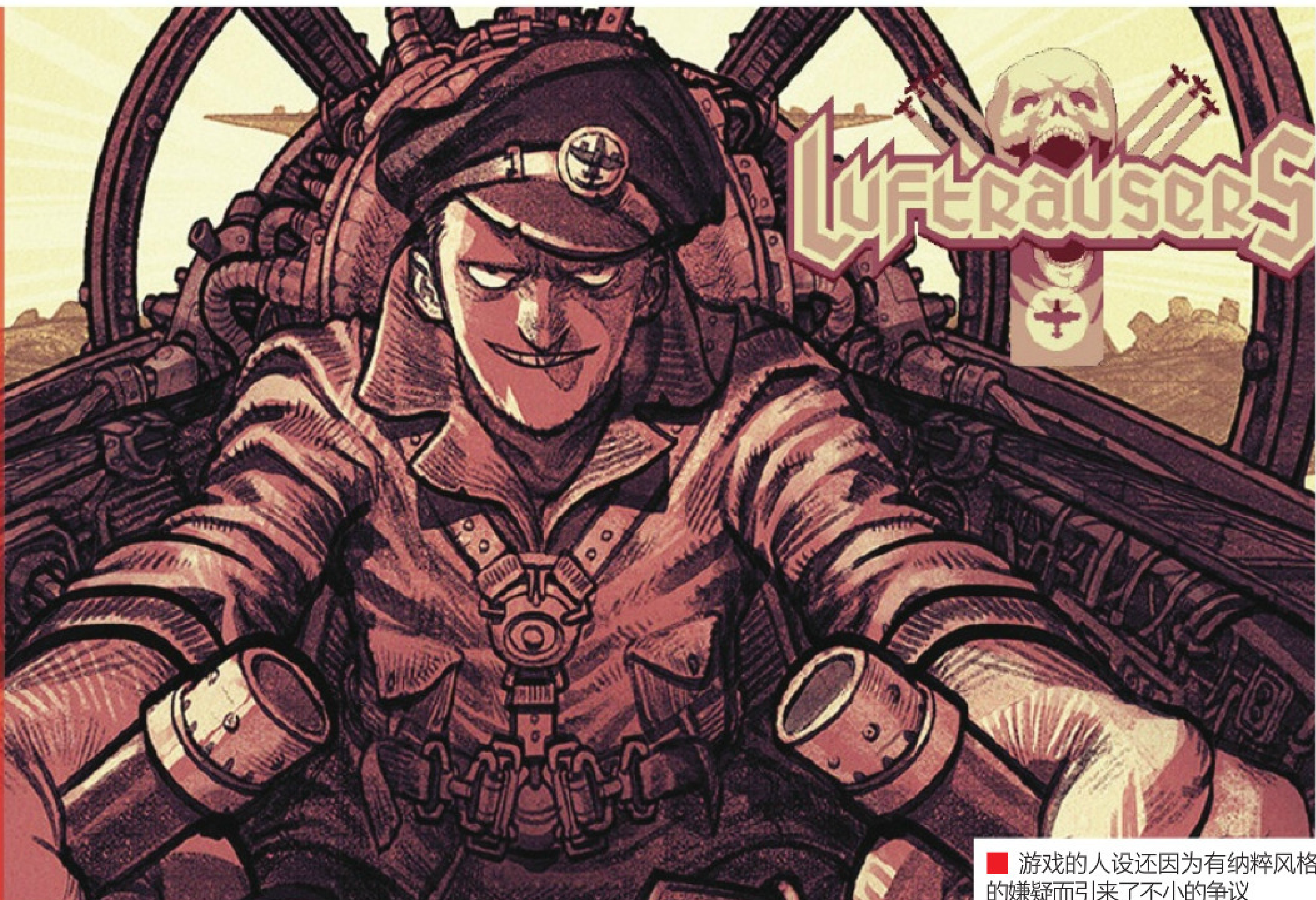
■ 上图：战后可以结算到很多钱币，而这些钱则用于解锁各种项目，如果你迫不及待，可以用钱在内购购换取游戏币
■ 上排左：僵尸阵营也有拥有无人机技能的职业
■ 上排中：玩家可以用自定义项目打扮角色
■ 上排右：由于子弹威力强劲弹药数量不多，因此仙人掌点射更佳

■北京 Patton Saber

赤海红天狂想曲

首先，设想一下这部游戏：这是一部2D飞行射击游戏。不过，与它的同类相比，这部作品似乎缺乏了某些看似不可或缺的关键要素：纵横方向强制移动的背景卷轴，过耳难忘渲染气氛的BGM，美感十足犹如分形图案的弹幕，以及作为最后保命手段的Bomb——以上内容统统不会在这部游戏当中出现。那么，你会如何评判这部作品？

天空奇兵
Luftrausers
类型
清版射击
制作
Vlambeer
发行
Devolver Digital
发售日
2014.3.18



■游戏的人设还因为有纳粹风格的嫌疑而引来了不小的争议

“欢迎加入天空奇兵的行列。任何人都不难看出，在这片敌我双方单位数量与火力强度极端悬殊的战场上，我们每次升空作战的平均持续时间不会超过120秒。幸运的是，我们拥有数量无限的重新挑战机会。另外，如果你对那种犹如退色电影胶片的色调深感不满的话，我们还可以提供诸如‘变质赛璐珞底片’以及‘花童眼底’一类的配色方案，相信总有一款适合您。”

没错，这就是《天空奇兵》，一部乍看之下只能用“既不明又不觉厉”来形容的另类2D空战游戏：左右转向＋引擎喷射加速＋射击，基本操作设定似乎平淡无奇，然而一旦正式开战就会知道完全不是看上去那么简单——没有强制移动的背景卷轴作为方向参照物，我们需要面对的是从四面八方蜂拥而至的敌对飞行器，以及来自海面舰队防空阵列的交叉火力攻击。对于绝大多数习惯于正面迎战的标准2D射击游戏爱好者来说，这种铺天盖地的弹幕虽然算不上罕见，但考虑到对手的进攻方向与常见的同类作品相比截然相反（来自敌机的咬尾射击在这里是家常便饭），第一次上手的话难免会手足无措——尽管这次似乎取消了“自机一击毙命”的设计，但我们又该如何反击呢？凭借那种转向半径长度惊人的迂回弧线反咬敌机是完全不现实的，即便全力加速也很难摆脱接二连三从身后射来的弹幕，就算一直按着射击键也很难命中并击坠敌机……我们到底该怎么办？

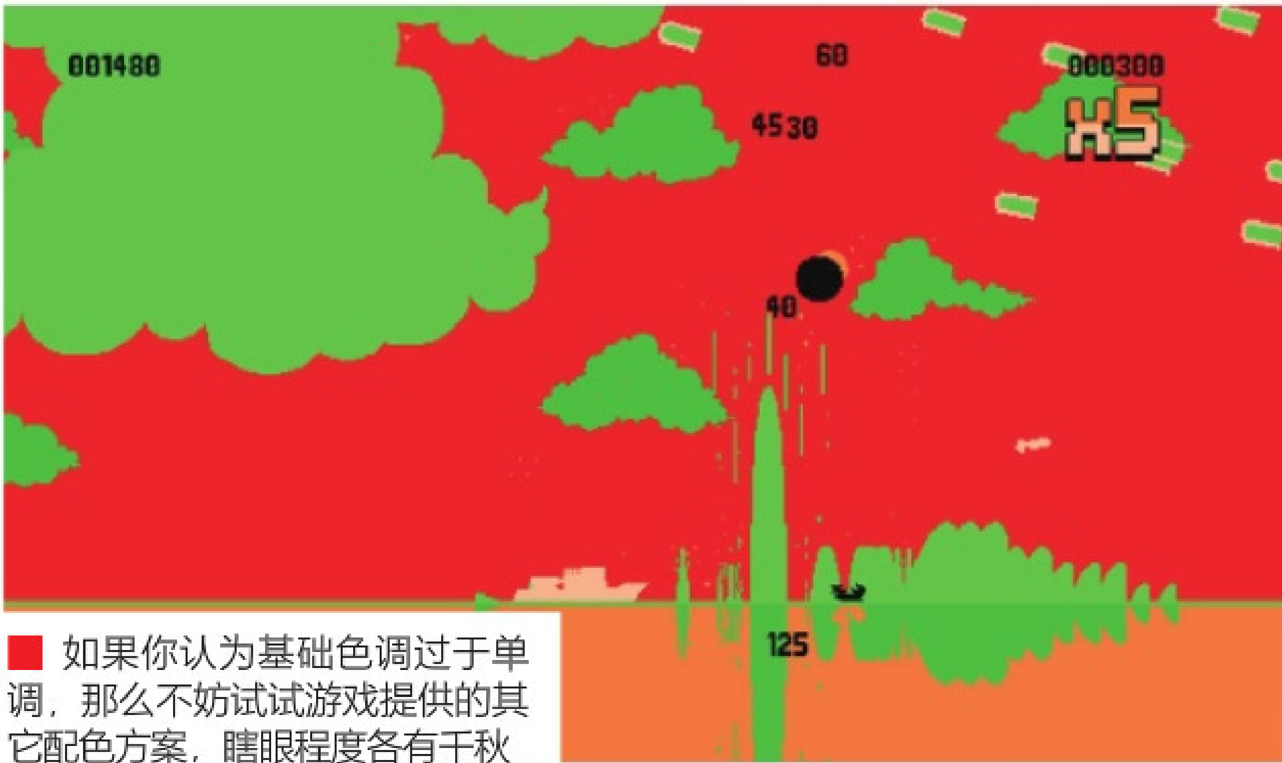
答案非常简单：放手。其实，稍有经验的飞行射击游戏Fans应该不难发现，《天空奇兵》的基本操作模式取消了标准STG常见的坐标轴式移动系统，引入了“引擎喷射加速”这种通常只会在模拟飞行游戏中出现的设定——对于熟悉飞行缠斗理论的朋友来说，此项改动背后隐藏的深意恐怕不必多说，“眼镜蛇机动”想必会是诸位脱口而出的答案。事实上，《天空奇兵》的飞行系统灵活性绝对要超出我们第一印象的预期，在任何状态下——无论是平飞、爬升还是下降，一旦我们松开引擎喷射加速的按键，位于屏幕中央区域的自机立刻就会进入失速模式，此时只要轻触

转向键便可以在零转向半径的形式下轻松调整机头的指向，从而在瞬间从被咬尾切换至正面迎击状态——倘若你觉得机炮迎头痛击还不够解恨，大可以重新开启引擎喷射直接把那些不知死活前来挑衅的敌机统统撞垮。虽然这种逆天的机动性设计彻底羞辱了从帕努利到苏霍伊再到洛克希德·马丁公司所有工程师的尊严，但对于广大逐渐上手的玩家来说这完全不是问题——游戏毕竟是游戏，娱乐性才是关键，能够在2D平面中原汁原味（或者可以说加油添醋）地重现空中狗斗的魅力绝非易事，流体动力学理论又能奈我何？

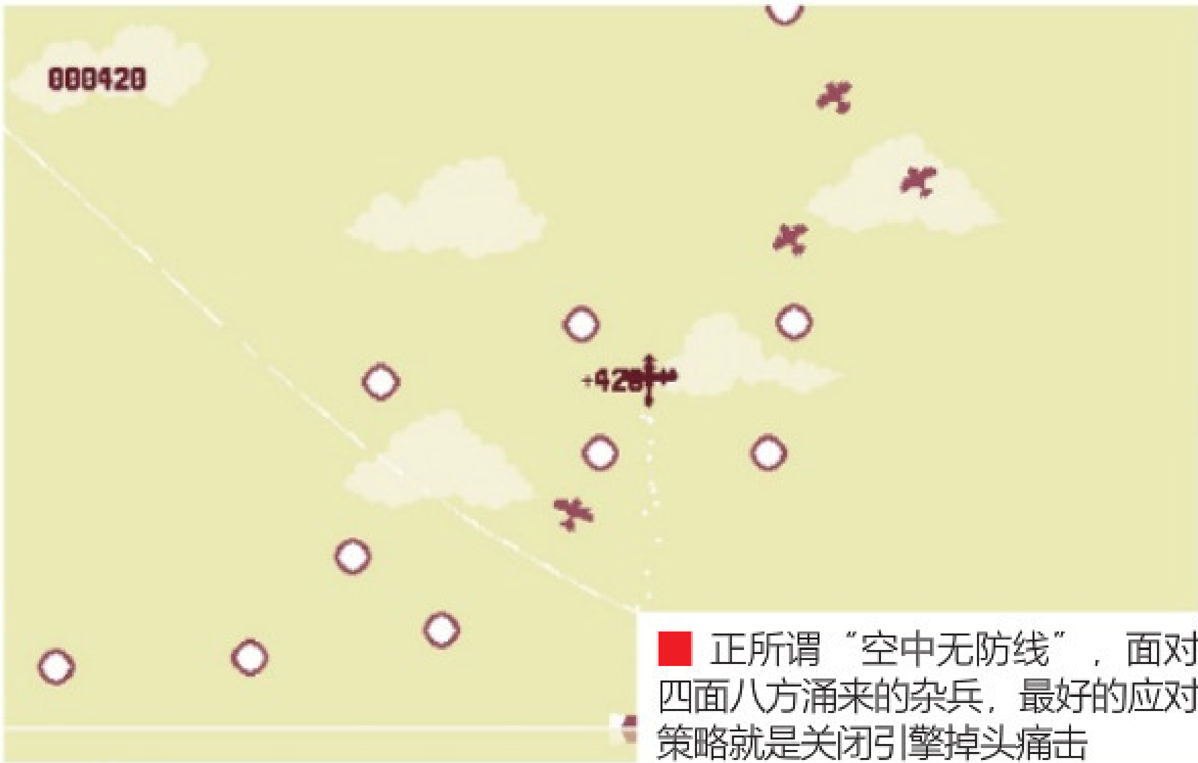
除了改变缠斗双方的主次位置优势之外，“放手”这项操作对于《天空奇兵》的飞行员来说还有更重要的一重意义，那就是恢复自机的耐久度。正如前文所述，在《天空奇兵》这部游戏当中，一次偶然的撞击或者流弹命中并不会让我们的飞行器直接坠毁，但面对铺天盖地的敌方攻击，过于主动的迎战并不能让自机支撑太久——即便是换上耐久度最高的机身部件也一样。利用“敌进我退”的游击战术把局部优势扩展至全局优势依然是不可动摇的战略方针，而在主动规避的过程中，及时松开射击按键让自机耐久度快速得到回复，无疑也是此项战术有效实施的重要一环。不过需要强调的是，尽管这种自动恢复系统不会消耗任何资源，但在空战烈度提升到一定程度之后，面对敌方耐久度更高、机动性更强且火力也更为凶猛的Ace飞行器，停止开火的消极规避很容易让自机成为敌方集火的机动活靶，此时耐久度的自动恢复量往往很难追上HP损耗的效率，最终的结果自然是化作一团烟云宣告游戏结束。如何利用自机的灵活机动性与火力覆盖范围，及时把敌方ACE参与的混战转变为一对一的空中决斗，这种最基本的战术技巧是所有《天空奇兵》玩家的必修课——平心而论，与传统STG化解弹幕的“背版”课程相比，这种更加突出灵活性与即时变数的战斗技巧在乐趣与成就感获取方面可谓毫不逊色，实际感受只要上手一试便自然清楚。

自成体系的狂想曲

如果要给《天空奇兵》的基调下一个定论，那么“节制束缚的疯狂”恐怕会是最合适的形容词。上文提到的逆天机动性便是最直接的证明之一，除此之外，在这部作品的各种系统细节方面，我们也可以清晰地看到“节制”与“疯狂”这两种截然相反的概念发生的冲突与碰撞：在游戏的过程中，随着积分不断积累、任务的完成与等级的提升，我们会逐步解锁功能各异的机体部件、机炮和喷射引擎。除了射程有限但攻击面积更为广阔的散弹、贯穿效果一流的激光以及射速缓慢但威力惊人的加农炮这些“常规替换升级项目”之外，在机体部件与引擎方面还有更多稀奇古怪的选项可供我们尝试：想要在喷射加速的过程中也能痛宰追击的敌机？把炮弹当做推进工质的“Gungine”引擎保准让你满意；厌倦了机炮交火，想要更畅快地体验空中对撞的乐趣？免疫碰撞伤害的“Melee”机体部件绝对可以让你如虎添翼；对那些疯狂倾泻弹幕的敌方战舰不胜烦扰、想要更有效地在海平面位置解决这些害人精？无视落水伤害的“Underwater”引擎无疑可以助你一臂之力；对于那些成双成对出现的重火力战列舰恨之入骨、不惜一切代价也想除掉这些海上移动要塞？坠机后会在全屏范围内引发超大威力爆炸的“Nuke”机体部件必然



如果你认为基础色调过于单调，那么不妨试试游戏提供的其它配色方案，瞎眼程度各有千秋



正所谓“空中无防线”，面对四面八方涌来的杂兵，最好的应对策略就是关闭引擎掉头痛击



面对敌方来势汹汹的交叉火力，正面硬上不一定是最靠谱的选择，该撤退的时候别犹豫



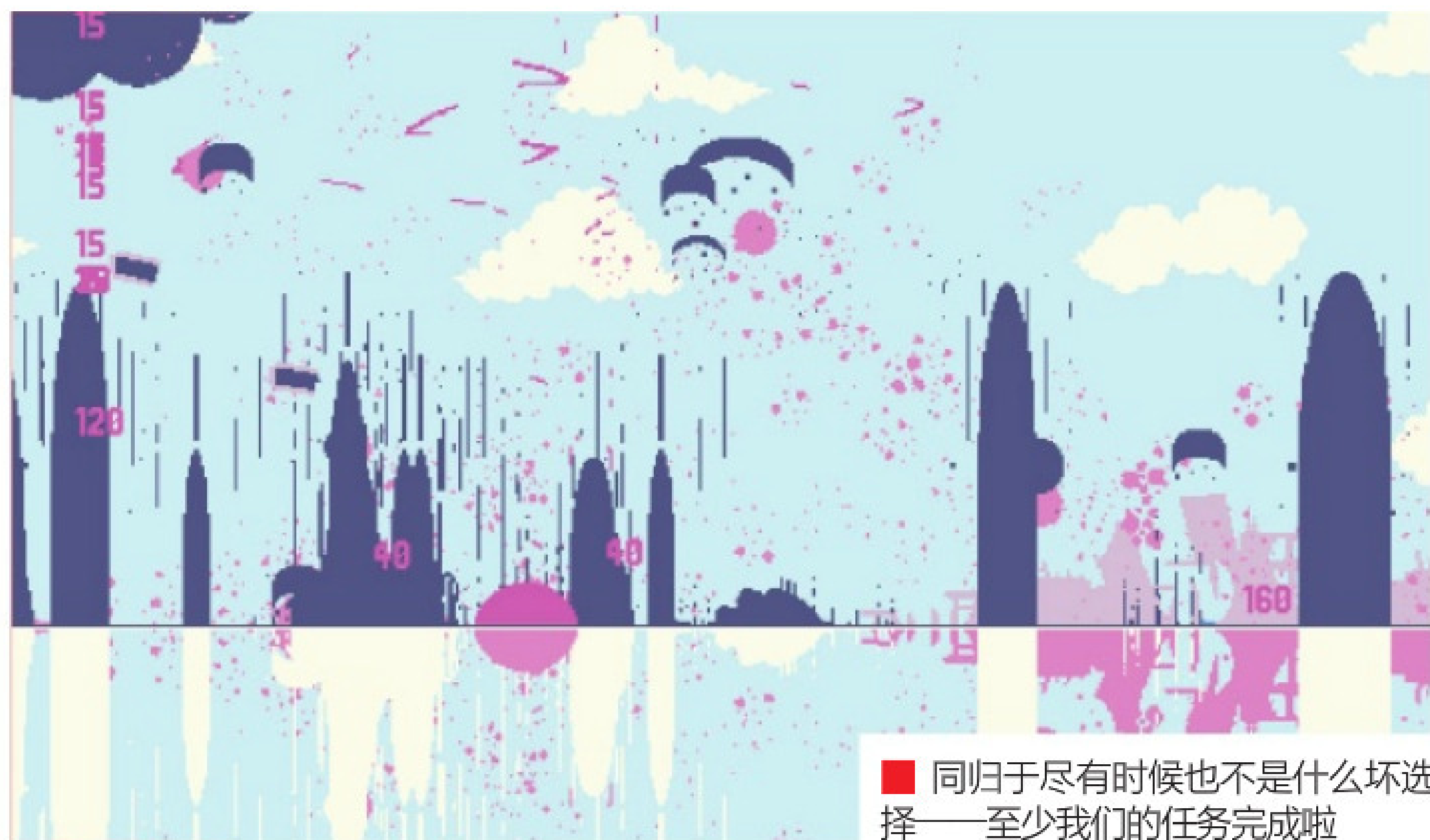
战列舰是不少朋友在上手阶段最难对付的敌人之一，至于最简单的应对策略嘛……

是你的不二之选。更有趣的是，合理选择搭配这些组件不仅可以有效提升扫荡战场的效率，在某种程度上更可以彻底改变游戏的基本模式——举个例子，选择“Melee”和“Underwater”作为搭配方案，开局之后即便不按一键，照样可以利用碰撞伤害轻松屠戮成群前来挑衅的敌机（实际原理结合上文介绍仔细想想便不难理解），运气好的话更可以在一局游戏中轻松赚取数千分数。尽管这种“挂机也升级”的设定多少有些“漏洞”的嫌疑，但这种方案的客观存在也从侧面展示了《天空奇兵》游戏系统的多元化本质，挖掘深度由此可见一斑。

顺带一提，尽管部分武器系统的适用性似乎存在争议，但《天空奇兵》利用动态化的任务系统在一定程度上弥补了这个缺点：射速与追踪效果堪称悲剧的导弹武器极不好用？仔细看看选择这款装备之后的“当前任务列表”，是不是发现不少任务都与轰杀敌方的船只有关？没错，这种攻击空中目标命中率甚低的武器基本上就是为了消灭海平面单位而存在的——事实上，“装配不同部件来开启不同的任务”正是《天空奇兵》装备系统的核心设计之一。另外，如果你感觉利用当前搭配组合的部件一次性解决所有的任务有些困难，不妨退而其次选择其中一项任务作为核心目标，灵活替换其它部件从而更高效地完成挑战——举个例子，“Nuke”这种“作死也要拉上一群敌人垫背”的部件存在价值很明显是为了对付那些难啃的骨头，例如“在同一局游戏里干掉两艘战列舰”以及所有的“炸垮空中要塞”任务。多换换搭配组合思路，有时候往往会取得意想不到的出色效果。

最后，除了改变任务目标与执行战术之外，《天空奇兵》的装备组合系统还与另一项游戏内容有着直接联系，那就是BGM的旋律。值得强调的是，尽管和当前的主流STG相比，《天空奇兵》的背景音乐几乎无异于噪音，但对于那些钟情军事工业风格音乐的朋友——典型如莱巴赫（Laibach）乐队的爱好者——来说，这部游戏的BGM无疑是一场不可多得的交响盛典。更有趣的是，通过替换不同的机体组件，在正式开始游戏之后我们还会发现原本熟悉的BGM也发生了不少微妙或明显的变化——“DIY混音的惊喜”无疑是这套系统带给我们的另一项乐趣。最后，尽管这种偏执的背景音乐风格注定不会讨好所有玩家，但犹如虫胶唱片般嘈杂的低保真效果，以及自机濒死状态下激发的强烈失真变调都与游戏的疯狂极端基调搭配得相得益彰，作为烘托游戏气氛的BGM，这种程度的表现效果无疑是合格的。

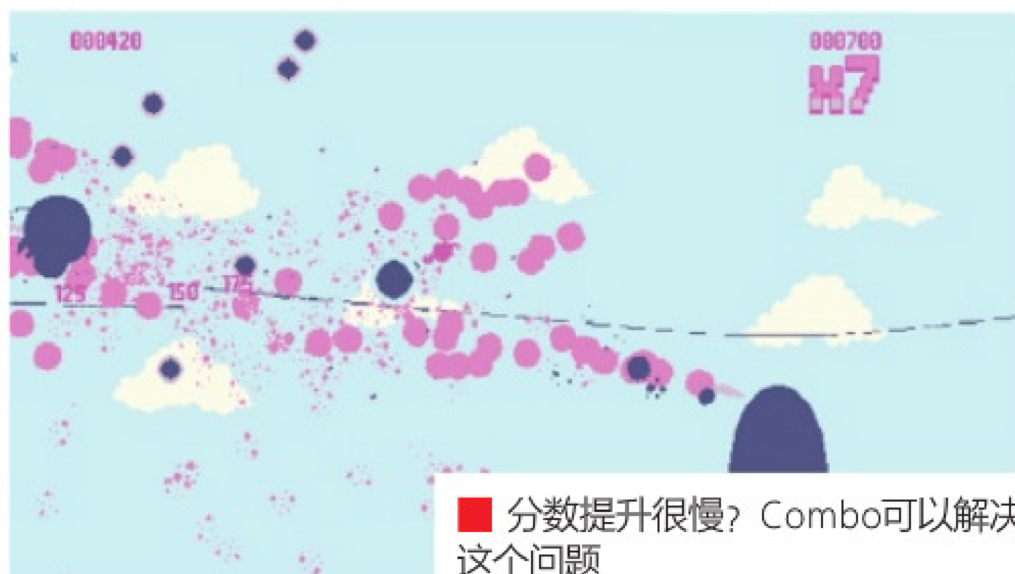
总而言之，《天空奇兵》就是这样一部另类十足的飞行射击游戏。没错，它也许无法代替《怒首领蜂》《斑鸠》以及《东方Project》在诸位心目中的地位，但作为一部调节口味的异色邪典，闲暇之余尝试一二的价值肯定还是存在的——多样化的选择对于小众游戏来说终归不是坏事，不是吗？P



同归于尽有时候也不是什么坏选择——至少我们的任务完成啦



通过不断积累分数提升等级，我们可以逐步解锁各种功能各异的组件



分数提升很慢？Combo可以解决这个问题



威力甚大但射速甚慢的加农炮，把它的火力留给最有价值的目标吧



这套组合可以不依赖任何操作打下一堆飞机喔

■天津 老美

资源的艺术

常言道：兵马未动，粮草先行。随着游戏制作水平的提高和玩家对游戏体验要求的加强，战略类游戏的内政系统越来越受到重视，并且逐渐成为决定一款游戏的水平的关键因素，而其中又以经济系统最具代表性。

资源采集，顾名思义，就是通过采集某种资源获得相应的收入，并以此为基础进行经营建设的游戏类型。在战略游戏中最典型的代表就是〝命令与征服〞系列。在游戏中，双方都是通过建设矿场和采矿车，采集泰伯利亚矿并进行提炼，将其转化成金钱。游戏中也存在一种二级资源——电力，不过这也是建立在采矿的基础之上的。这种游戏类型优点很明显——简洁，无需复杂的操作和计算，一目了然。可以使玩家把更多的经历放在战术运用上，非常适合即时战略类这种酣畅淋漓的游戏。

在真实的历史中也确实存在类似的经营模式——屯田制。最早提出屯田制度的是曹操麾下的枣祗，此外还有韩浩，而实行者包括任峻和邓艾等。曹操与他奠基的曹魏政权整合军屯与民屯，在各地设立田官专门负责屯田。屯田制逐步确立后，成为了国家政权的钱粮收入来源，同时也解决了屯田军民本身的生计。早在随曹操镇压黄巾军馀部时，枣祗就对亦战亦耕、兵农合一的做法产生了极大兴趣，建安元年（公元196年），曹操击败了颍川汝南的黄巾军，夺得了一大批耕牛、农具和劳动力。枣祗建议曹操利用这些农具，在许昌一带开垦土地，实行屯田，以解决粮食问题。曹操采纳了他的建议，并任命他为屯田都尉，全权负责屯田事宜。枣祗首先将荒芜的无主农田收归国家所有，将招募到的大批流民按军队的编制编成组，由国家提供土地、种子、耕牛和农具，由他们开垦耕种，获得的收成由国家和屯田的农民按比例分成。屯田实施的第一年，就得穀百万斛，曹操于是下令郡国都置田官，招募流亡百姓屯田。后来又接受枣祗的建议，下令军队屯田，屯田制得到广泛推行。

在冷兵器时代，粮草是最为重要的战略物资，曹操的屯田制不但解决了百姓的就业问题，稳定了社会，同时也使得自己的军队拥有了充足的粮草供应。奠定了曹操统一中国北方的基础。另外，正如在游戏中打击对方的矿场矿车占领对方的矿点，是克敌制胜的典型战术一样，历史上著名的官渡之战同样建立在切断对方粮草供应的基础上——火烧乌巢，曹操通过焚毁袁绍军队设在乌巢的粮草大营，彻底扭转了战场上的劣势，奠定了官渡之战胜利的基础。

但是，随着人类历史进入到以火药为基础的火器时代，打仗除了要补给粮草之外，武器弹药的补充也愈发的必要，军队的后勤补给压力愈发的增加。众所周知，隆美尔在北非之所以战败，一个重要原因就在于德军无法得到充足的补给。相应的，单纯依靠采矿的游戏方式也就显得简陋了一些。为此《帝国时代》《魔兽争霸》《星际争霸》《要塞》等诸多游戏采用了两种及以上的资源结构，在一定程度上弥补了经济系统简陋的缺点，但同时也增加了游戏的复杂性，提高了游戏的难度。



■ 工业生产能力直接影响一国的战争能力

值得一提的是《真实战争》这款游戏，它放弃了即时战略游戏常用的资源采集方式，另辟蹊径的通过修建补给站，通过直升机和运输船来定期运送货物来获得建造所需的资源。这种方式令人眼前一亮，而且更加符合“真实”这一要求，不过冷静下来一想，它依旧是单资源模式。但是创新的意识非常值得肯定。

多资源组合

随着科技的进步，人类社会在物质极大丰富的同时也越来越依赖自然资源的供给。相应的，以模拟真实历史为背景的战略类游戏也在一定程度上体现了这种趋势——《文明》就是一个很好的例子。

在《文明Ⅴ》中，资源分为两大类，第一类是战略资源，例如铁矿，煤炭，石油，铝矿等。这些资源的作用就是生产相应的军事单位或者建筑物，比如，铁矿用来生产铁甲武士，煤矿生产工厂和铁甲舰，石油生产坦克和飞机，铝矿生产太空飞船部件等等。拥有资源的一方可以借此壮大自己的实力。而缺乏的一方只能向其他国家购买，一旦失去资源来源，就会使相应建造的单位战斗力大减。另一大类是奢侈品资源，例如香料，盐矿，大理石，黄金等，他们主要是用来增加民众满意度和金钱。这种通过资源的有无和数量的多寡来限制发展的做法虽然有些生硬，但确实在一定程度上反映了历史的发展趋势。比如在第二次世界大战中的苏德战场，希特勒之所以执意要改变主攻莫斯科的既定计划，而选择攻打乌克兰，一个重要目标就是抢占粮食产地和大量的自然资源。而德国在一战和二战中大规模使用潜艇封锁英国，打击英国海上交通线，同样是希望借此切断英国的补给。

在去年推出的新资料片《文明Ⅴ：美丽新世界》中，一种全新的贸易模式出现了——建造贸易路线。笔者认为，这是《文明Ⅴ》同其前代相比做大的创新，贸易路线这个设定在其他游戏中也有出现，不过《文明Ⅴ》中的贸易路线很好的把游戏中多种元素进行了整合。首先，根据相连接的两个城市的规模和拥有资源的多寡，获得的金钱数量是不同的，为此玩家必须谨慎的选择和谁建立贸易路线。其次，链接了贸易路线的两个城市还会带来科技，宗教，文化的影响，所以玩家在决定建立路线时还必须考虑双方科技，宗教，文化上的差距，避免养虎为患。最后，就是贸易路线可能会被敌对势力切断，因此贸易路线的建立还必须考虑到安全因素，相应的，玩家也可以通过打击敌方的贸易路线来削弱敌人壮大自己。

战争是综合国力的较量，而综合国力又是以经济实力为基础的。自从16世纪人类进入大航海时代以来，海上贸易逐渐成为决定一国国力强弱的关键。同样的，无数次战争也是围绕着海上交通线展开的，比如英国与荷兰之间从1652年到1678年打的三次英荷争


■ 二战时德军的潜艇主要目的就是打击英国的海上交通



■ 海盗行为是大航海时代打击敌方经济的重要手段，但绝不像电影中那么浪漫


■ 矿车是“命令与征服”和“红色警戒”中的代表单位之一


■ 蒙哥马利打赢阿拉曼战役和充足的后勤供应分不开


■ 《魔兽争霸Ⅲ》中玩家需要收集两种资源

霸战争，其核心就是从英吉利海峡到北海的海上交通线的争夺。而战争的胜利为英国日后成为“日不落帝国”奠定了坚实的基础，相应的，战败的荷兰每况愈下，最终滑落为了二流国家。

细致入微，苛求真实

说到战略类游戏，有一个游戏公司——Paradox Interactive（P社）——是不能不说的。与其他游戏注重可玩性不同，P社的游戏把尊重历史真实放在了首位，甚至不惜以牺牲可玩性为代价。P社旗下的主打品牌《欧陆风云》《维多利亚》《钢铁雄心》都是如此。以笔者较为熟悉的《维多利亚Ⅱ》来说，光大的要素就有8种之多——工业、税收、政治、外交、人口、军事、贸易、科技。每一个大项之下还有众多的小项目，比如贸易之下就有几十种不同的货物进出口数值。可以说《维多利亚Ⅱ》把能反映19世纪的游戏做到了极致。

不过，恰恰是这种繁琐的令人窒息的游戏内容，成为了《维多利亚Ⅱ》成功的关键——尽其所能的模拟真实的历史，让玩家体会到国家决策的复杂与艰辛。凭着这一点，《维多利亚Ⅱ》吸引了大批历史游戏迷和策略游戏爱好者。看看《维多利亚Ⅱ》的讨论就知道，讨论历史事件的占据了主流，单纯说游戏玩法的反倒是不多了。

除了传统的代表经济系统的资源和贸易之外，《维多利亚Ⅱ》还有独特的“决议”机制。该机制中的所有决议全部来源于真实的历史，却不拘泥于历史。有些决议需要玩家完成前置条件，比如，美国如果想开发巴拿马运河，就必须提前占领巴拿马地区；德国如果想成立北德意志联邦，就必须把所有核心省份纳入自己的势力范围并且打败奥地利。完成这些先决条件就可以点开相应的决议，并获得相应的BUFF加成。还有一些决议是需要选择的，比如美国的“南北战争”决议，玩家可以选择加入北方为了自由而战亦或是选择加入南方保护奴隶制度，而选择的结果也将直接影响到游戏的进行。

结语

一款游戏的经济系统不仅影响到该游戏的难易程度，更直接反映了这款游戏的内涵和深度。而有趣的是，从早期的“红警式”单资源采集到后来的“文明式”多资源组合再到最后的“P社”式细致入微，这前后的发展，恰恰对应了真实历史上经济模式的发展，从早期农业社会商品的单一到工业时代贸易的兴盛再到信息时代物质的极大丰富。或许只是巧合，但是这恰恰也是战略游戏的迷人之处。


屯田制度是曹操成就霸业的重要基础



《维多利亚Ⅱ》中极其复杂的贸易系统



通过不断积累分数提升等级，我们可以逐步解锁各种功能各异的组件


英荷战争实际上就是对海上贸易的争夺


资源供应对城市的发展至关重要

《激战2》与《Guild War 2》

国服游戏与外服游戏之辩



■浙江 林导先走

国服和外服的区别不止名字，《激战2》和Guild War2是同一个游戏，但又不同。至于有什么不同，看完本文就知道。

听到空中网代理《激战2》的消息，作为一个在外服忍受网络延迟和语言障碍的玩家，第一反应便是“喜大普奔”。不过高兴之余，也有一点点担心。毕竟《龙与地下城OL》《指环王OL》等前车之鉴恍如昨日，同样是被寄予厚望的外国大作，《激战2》到了国内会不会也遭遇“水土不服”的结局？当然了，空中网也掏出了《坦克世界》以示自己有特别的代理技巧，对于《激战2》落户中国也付出了不少心力，光看这点，似乎是可以投信任票的。

第二个促使我看好国服的原因，是《激战2》引入了外服的买断制，而且价格还算公道——88元，你就能恣意畅游这款斩获诸多大奖的大作。我跟你讲，买游戏这种事，最要紧的就是开心啦，你现在买断，以后就不用花更多的钱，不必像那些点卡或商城游戏一样不断地增加投入，哇噻简直赚爆了！（电话铃声）观众朋友们，订购电话全线飙红，游戏仓储库存告急，现在买还将获得四重特权，你还在等什么？赶快拿起电话……

咳咳，打住，再说下去大家肯定要怀疑我是空中网的枪手了。诚然以上两个原因让我对空中网代理的《激战2》抱有希望，但是封测开启后，国服的某些改动还是令我感到一丝不安。对于武器和WVW的限制姑且可以看作是保护新手玩家的措施，但是染料的鉴定还是让我嗅到了一点“二等公民”的味道。玩过外服的朋友知道，游戏中通过各种途径获取的染料都是可以直接使用的。但是在国服的封测版本中，每一个染料都需要一个“染料鉴定器”鉴定后才能使用。而且根据开发组ArenaNet的态度，该设计会继续保留到正式服中，这个情况首先就给外服回来的我泼了一盆冷水。空中网承诺的“与外服接轨”，难道仅仅体现在收费制上？

那么染料究竟是做什么用的？我来解释一下。染料并非直接作用于装备，而是让玩家获得一种颜色，在游戏后期大家装备都差不多的情况下，这算是玩家们最基础的娱乐（就像《魔兽世界》中的幻化系统一样）。有人算过这么一笔账，《激战2》中一共有433种染料，按美服的几率，一般开齐433种染料需要3000瓶以上的未鉴定染料，假设国服概率相同（根据惯例一般只低不高），那么你除了这3000瓶染料以外，还需要额外的3000

个染料鉴定器，虽然鉴定器的获取方式也比较多，但在心理上接受这样的设定还是有些难度。为了安抚玩家情绪，ArenaNet表示国服的染料将不同于外服，从角色绑定改为帐号绑定（同帐号中所有角色共享）。至于这样到底值不值得，就是一个见仁见智的问题了。

随后，令人更不安的东西也进入了玩家的视野——VIP。按空中网的说法，《激战2》卖的不是VIP，而是爵位制。众所周知，外服压根就没有这个东西，国服的爵位系统完全是“地方特色”。这个消息在玩家群中引起了轩然大波，争论者们围绕爵位制的好坏，分裂为旗帜鲜明的两派。一方认为爵位本质上就是VIP，是空中网和ArenaNet的骗钱手段；另一方认为爵位系统并不影响游戏平衡只是外服“黑狮商城”的整合。在喧嚣的“国服坑爹”和“不玩就滚”的吵嚷声中，我们还是暂且静心，看看爵位到底是个什么玩意儿吧。

在封测版本中，爵位带给玩家的福利包括：宝石商店折扣、便携银行、额外银行空间、额外背包栏位、便携交易、日常礼包、威望与荣耀、额外技能点、原地复活、队友传送。此外还可以通过日常登陆提升爵位等级以享有更高的福利。其中日常礼包可以开出金币和染料鉴定器，而原地复活、经验获取、额外技能点和队友传送应该也算是比较实在的功能。

为了避免误会，还是得说明一下，《激战2》中的技能点并非传统意义上的天赋点，在游戏中后期往往会过剩（通过游戏内容可以获得大量技能点）。而其它的功能，从官方的角度看，确实不会影响平衡，仅仅是赋予玩家一些便利，比起某些国产网游的VIP已经算是厚道了。在外服的“黑狮商城”中，你也可以找到爵位系统中种种功能的对应道具。说是二次消费，其实外服和国服都一样。最后也是最重要的，爵位是可以通过游戏金币购买的，当然也可以通过人民币充值获得，玩家可以根据自己在游戏中的经济情况决定花钱与否。这等于是给了人民币玩家和普通玩家两条相近的起跑线，当然前者可能会更靠前一点，仅仅是一点点。

打个比方，就好像你去肯德基吃饭，外服的话可以单点原味鸡、可乐和辣翅，而国服直接给了你一个全家桶。前者的消费是积少成多，后者则是一次性的高投入再加上优惠，两者的支出曲线最终会在某个地方达到一致，而且由于国服爵位系统带来的收益，后者或许还会略低于前者。换句话说这个系统针对的不是土豪（真土豪大概不会在乎那点优惠），而是忠诚度较高的核心玩家，因为《激战2》的搜集要素非常丰富，在漫长的收集过程中，这个爵位所提供的便利将成为他们持续消费的动力。

同样以不影响游戏平衡为前提，为什么国服和外服呈现截然不同的设计与反响？从游戏本身来看，外服的“黑狮商城”更像是进阶内容，面向满级玩家尤其是深度玩家，起到的是一个补充附加的作用，四个字概括“锦上添花”。国服的爵位呢，它直接把各种福利摆到了玩家面前，让他们知道我们有这些服务，可以帮助新手更快地融入这个游戏，找到自己的



▲曾代理《坦克世界》的空中网巨资拿下《激战2》代理权



▲《激战2》中可以对角色和装备进行个性化自定义，“染料”必不可少


▲即使游戏买断收费，商城也必不可少，为玩家提供个性化装备



▲据玩家计算，开齐游戏的全部颜色大约需要3000瓶以上的未鉴定染料

玩法，它作为一个引导性的设计，将会迅速而有效地培植起一批忠实玩家。那么国服能不能直接套用外服的模式呢？答案是当然可以，而且风评也会随之上升不少。但《激战2》这游戏有个特点，那就是上手不易，再加上创新之处和游戏内容非常之多，不管初学者有没有MMORPG的基础，刚一进去都会有点找不着北，如果不加速他们的游戏进程，不第一时间利用更酷炫的内容把他们吸引住的话，很有可能就是“怒删游戏”的节奏了。

离开游戏本身来说，目前玩家的耐心已经没有以前那么好了。2005年“魔兽”刚内测的时候，一大堆人挤破脑袋想进去看看，哪怕只能带着一种“不明觉厉”的心情四处瞎逛，那可能是中国MMORPG最好的年代。而如今正是一个承上启下的时间点，一方面老一辈“魔兽”玩家正在逐渐退出历史舞台，另一方面新血从不同的来源涌入，其中大部分接受了国产网游的洗礼，也对欧美大作的风靡有所耳闻。对于手握代理权的空中网和“幕后黑手”ArenaNet来说，一个怎样的《激战2》才能吸引新人来玩？答案，可能就是现在看到的这样。

我个人认为，格调和姿态，是两回事。格调必须高，但姿态低一点无所谓。《激战2》登陆国服后，它不再那么高大上了，却让许多喜爱它的玩家，包括很多压根没进过游戏的玩家都由粉转黑，开启了无脑喷模式。在看了很多关于封测的新闻和评论后，我发现人们的关注点好像出错了，与其为收费模式和染料鉴定争吵不休，不如先关心游戏内容的质量，尤其是本土化方面，包括配音、翻译以及“和谐”问题，这些才是真正会影响游戏体验的东西。

总而言之，《激战2》国服的种种改动之所以让部分玩家不满，只是因为官方之前并未开诚布公，与广大玩家做好沟通，以至于出现了“3.15贴吧事件”，在当时几乎把外服玩家和国服玩家逼到了一个完全对立的局面。3月15日，玩家们照常登录百度“激战2”贴吧，却发现这个地方已经被空中网“接管”，原吧务组被撤，精华帖遭到删除，“官方”吧主空降，“激战2”贴吧从一个非官方性质的粉丝聚集地变成了一个国服专属的空中网下辖部门。外服玩家愤怒谴责空中网的霸道之举，也对百度无节操“卖贴吧”的行为表示了鄙视。在抗议无效后，原“激战2”吧务组只好申请了“Guild War 2”贴吧作为新的根据地以聚集零散的外服玩家，这也是本文标题的由来。但据说“官方”吧务闻讯后竟第一时间向百度官方申请将“Guild War 2”吧合并到“激战2”吧并声称已得到百度同意。这件事证明了百度贴吧的脆弱，在官方压力之下，贴吧可以瞬间改变自己的立场和方向，玩家什么也做不了。

本来代理国外大作，争议难免，但是像空中网这样挨骂的确实少见，这也从侧面反映了《激战2》在玩家心目中的地位。笔者作为一个全程围观的外服党，一直处在一个摇摆不定的状态，现在尘埃落定，也算是有了一个结论。那就是《Guild War 2》和《激战2》，其实是同一个游戏的两种形态，前者代表了外服玩家向往的那个乌托邦，后者则是向现实妥协的产物。国服的出现让有些人少了一个去外服的理由，也让有些人多了一个留在外服的理由，但毕竟这只是游戏，就算不能一起快乐地玩耍，也没必要天天吵架。

最后，祝您在泰瑞亚征战愉快，谢谢。


▲“激战2”贴吧大战空中网，将国服与外服玩家都闹得不得安宁



▲国服买断制让许多玩家叫好


▲《英雄联盟》里各种各样的皮肤售价可达上百元，《激战2》会不会也走这条路？


▲个性化的装备打造已经成为现在网游的一种趋势


▲国服自创的爵位制引来一片非议

消失的界线
网游单机化会成为潮流吗?



■北京 布鲁布鲁丝

什么是网游，如何又算单机？如果10年前两者泾渭分明，那么现在要回答这个问题就没有那么容易了。无论是《GTA5》《战地4》还是《暗黑破坏神3》，都有大量的联机元素，而诸如《剑灵》《梦幻之星OL》等传统意义上的网络游戏，由于丰富的剧情而让玩家可以“当作单机玩”。网游与单机之间的界限正变得越来越模糊，这对国产网游厂商也产生了不小的影响。

2013年几款国产单机游戏的爆发，让不少厂商开始重新评估国内的市场，看起来做单机并非前途一片黑暗。年底《凡人修仙传单机版》首先进行了尝试，取得了不错的成绩。

事实上，把网游“变成”单机一直就有民间团队在做。从“魔兽单机版”到“梦幻西游单机版”等等不一而足，只不过这些单机版由于总是和私服联系在一起而一直处于灰色地带，无法走上台面。无论如何，这些“单机版”的存在至少说明玩家一直都有对单机的需求，没有单机的日子里，玩家只有通过玩这些网游修改的“单机版”来自娱自乐了。

不过当时代发展到现在，当单机与网游之间的交集越来越大，厂商把网游改编成单机已经不存在太多障碍了。一方面官方可以对自己的游戏引擎、游戏素材与相关IP（知识产权）进行二次利用，另一方面这也是留住长尾玩家的一个好方法。此外，新生代的玩家也开始接受多样的游戏收费方式，玩单机版付



▲当年“魔兽单机版”在许多没有网络的宿舍里流行过

费已经没有心理障碍。如果说《凡人修仙传单机版》对游戏内容进行了大量原创，更像一个全新的游戏，那么于2014年初公布的另一款网游改编《神武战略版》则更接近于上述概念的网游改编。

以“战略版”来命名的游戏对玩家并不陌生，比如《最终幻想战略版》便是将原来的RPG改为回合制SLG游戏，是对游戏品牌的延伸利用。然而在国内的网游厂商却很少这样去利用游戏品牌价值。《神武战略版》算是今年第一个吃螃蟹的人。游戏使用了网游版本的素材与引擎，但加入了大量单机元素。比如战略地图、军势战斗等设定都充满了单机特色。乍看大地图会让人想起当年的《天下霸图2》。

游戏以《西游记》为故事背景，原本在网游中的大Boss在单机版中都变成可以收服的宠物或队友。在网游中不可能实现的“统一天下”在单机版中不再是梦想。当然游戏在单机版中也加入了联网的内容，玩家可以查看自己的排名，与朋友通过客户端交流等等，此外还有在线商城功能，加强玩家的游戏体验。

也许对普通玩家来说，一看到本作略显粗糙的画面就失去了游戏的兴趣，甚至觉得把这样的游戏划归单机是“打脸”。但无论如何，在中国单机游戏长期“消失”的历史背景下，如今有厂商开始对单机市场感兴趣，并且作出种种尝试，这总是好的趋势。将网游“移植”为单机游戏，合理利用网游中的素材降低单机开发的成本，这并不是一条完全没有前途的道路。中国游戏产业发展留下了无数网游的躯壳，如果单机游戏能够借这些躯壳实现涅槃，也不失为资源的有效利用。

在文章最后，笔者联系到《神武战略版》制作组，就游戏相关内容进行了一个简短的采访，通过这些问答，也许我们能够对《神武战略版》这个项目有更多的认识。

问1：首先，请简单介绍一下《神武战略版》游戏的主要特色、背景和玩法吧。

答1：题材。西游神话题材的策略游戏很少，市场上大部分都是三国战争题材。游戏里面，玩家将护送唐僧师徒西天取经，逐一讨伐攻占西游路上的妖魔据点，确保师徒四人能够顺利取得真经，拯救乱世。

战斗。回合制军团战的战斗模式很有特色，技、战场时间、战果条等战场元素，让整个战斗系统变得很有策略性。

联网。传统的地域压制策略游戏对战玩法很少，后期缺少互动，但《神武战略版》后期还有副本、活动、对战等玩法。

问2：《神武战略版》以《西游记》为故事背景。“西游”背景的网游和单机有很多，但大多数是RPG游戏，本作则以攻城掠地的战略地图模式为卖点，可以说很有新意。开发者是怎么想到把西游背景和战略元素这两种本没有交集的元素结合到一起的？灵感来自哪里？

答2：其实西游背景还是有很多方面很符合策略游戏的设定的。比如各种名将，孙悟空、猪八戒、牛魔王等。攻城方面有十万天兵围攻花果山等等。

问3：本作画面并不是卖点，也使用了原网游版的背景和一些素材，是否可以看作是对网游的二次创作？单机的推出会不会导致网游玩家流失跑去玩单机？

答3：网游玩家跑去玩单机，基本上不会导致原来网游玩家流失。一个玩家也不会终生只玩一款游戏，制作这样一款游戏主要是为了带给玩家不同的游戏体验。

问4：提到单机游戏，不少厂商的反应总是破解盗版横行，玩家不愿付费，还面临国外“免费”大作的竞争，是吃力不讨好的事情。在这样的大环境下，“神武”为什么依然选择开发一款单机游戏？看中的是什么？

答4：我们制作游戏的理念首先想到的不是赚钱，而是做出好的游戏，带给玩家好的游戏体验。做这样一款策略西游游戏我们感觉是一件挺酷的事情，所以就做了。



▲《最终幻想战略版》就是对原作内容的扩展延伸


▲小游戏增加了单机版许多乐趣


▲地域压制类型的单机游戏在西游题材游戏中凤毛麟角



▲网游里你是一名小兵，单机中你是万军首领


▲游戏素材与品牌二次利用，节约开发成本，吸引玩家回归

我有特别的围观技巧

论直播平台的兴起与竞争



■重庆 木然

随着网络的发展，看直播逐渐成为广大网民的日常娱乐方式。但小小的屏幕背后又隐藏了怎样的故事，本文将为您揭开。

电竞圈最近挺热闹，LPL打得热火朝天，TI4即将开启征战，诸多赛事里，有一项显得格外瞩目——YSL，也叫YY主播联赛。听冠名就知道这跟多玩YY脱不了干系，没错，这正是多玩联合YY主办，NEOTV承办的《英雄联盟》比赛，参赛队伍全由顶尖的LOL主播组成。截稿前2014年第一季YSL刚好告一段落，由洞庭湖率领的90001U4战队拔得头筹，奖金10万人民币，根据主办方的说法，下一季不仅冠军奖金翻倍，而且决赛将有可能在CJ现场进行。

YSL作为一个民间赛事，已经办出了规模，更重要的是，它彰显了YY除了K歌以外的其它定位，尤其是它作为一个直播平台的影响。从个人包装到整合营销，YY日渐壮大的背后是多玩的野心，即“民间的ACE联盟”，创立一套与职业圈相对的电竞体系。由于不愿坐视YY独占市场，AcFun与腾讯也先后推出了自己的直播平台。2014年将成为直播的黄金年，一方面直播平台带来的流量红利即将变现，另一方面，YY竞争对手的崛起也宣告一场战争已经在无数屏幕后打响。

YY——Twitch中国化的先行者

纵观中国互联网的发展史，似乎每一个成功的运营模式都来自国外，视频直播也不例外。早在2007年，Twitch的前身Justin.tv便已成立，该网站一开始也并非专注于游戏领域，而是同时兼顾多个板块，包括社交、科技、体育、娱乐、新闻等等。但是游戏板块的发展非常迅速，很快成为了Justin.tv的招牌项目，因而Justin.tv决定将该板块独立出去。在2011年6月，面向视频游戏的实时流媒体平台Twitch诞生了。根据其内部分析师透露，现在Twitch每月的访问量超过3800万，超过2000万个游戏玩家汇聚到这个平台，每个访问用户在网站的日平均停留时间为1.5小时。网站支持28个国家和地区的语言，包括中文简体和繁体（数据来自网易）。

Twitch涵盖的视频游戏种类非常丰富，包括即时战略、格斗、赛车、第一人称射击等等，比较知名的游戏包括《英雄联盟》《DOTA2》《星际争霸2》等。游戏排名由玩家的喜好决定，Twitch设计的初衷是打造一个电子竞技视频平台，可以想象，这个网站汇聚了多少电竞粉丝与顶尖选手。如果你想要看看电竞高手是如何玩游戏的，那么Twitch必然可以满足需求。

Twitch的声名远播，让中国玩家也

感受到了直播的魅力。看到了Twitch模式的潜力与商机，YY于2012年推出了游戏直播插件，将直播功能直接集成在软件上，只要打开YY语音，就可以进行游戏直播与现场观看。由于YY本身具有丰富的直播经验和雄厚的群众基础，这项功能很快就受到了玩家的欢迎。在2013年若风退役后的YY首秀上，就有十几万观众同时观看这位WE前中单兼队长的表演——明星效应是YY一直以来保持观众黏性的关键，因此在每个频道，尤其是《英雄联盟》，都会邀请许多圈内名人成为他们的签约主播，定时或定量地进行直播放送。大量的粉丝被这些名人吸引到直播间里，并且多数成为YY的固定用户。

与Twitch主要依赖广告和订阅的分成盈利模式不同，YY直接把娱乐直播的那一套方法沿用了下来：价值不菲的特权和虚拟道具，彰显个性与身份VIP，通过礼品表达对主播的支持。京剧流行的时代，观众也会花钱给表演者买礼物，这就是YY对中国文化的理解。它很好地把握了大多数用户的心理，甚至在女主播的房间里使用了“色相头”的手段吸引那些雄性荷尔蒙过剩的玩家。当然，这样做也在无形中削弱了YY的电竞氛围，把它变成了一个偏向娱乐的直播平台，包括后来兴起的斗鱼也出现了类似的情况。部分玩家抱怨国内直播的质量不高而且娱乐化严重，干脆跑到Twitch上收看直播。但无法否认，在这个快速崛起的领域，YY不仅是当之无愧的领导者，而且凭借它对中国市场的理解赚到了钱。这跟中国电竞的发展规律有点类似：专业化固然重要，但娱乐性也必不可少。

斗鱼——转型成功的背后

“影响公众视听，阻碍社会发展。大家好我是qyqx。”国内著名弹幕网AcFun的资深LOL解说，被尊称为“Q老师”的qyqx总是用这句话作为他视频节目的开场白。如今，他为数众多的粉丝不仅可以在他过去的视频里回味欢乐，同样可以在AcFun自家的直播平台“斗鱼TV”上听到Q老师熟悉而亲切的声音。据不完全统计，Q老师每次直播均能吸引数千乃至上万的网友观看，他们自称“孕妇”，多数来自AcFun主站，是Q老师最坚定的支持者，也是斗鱼庞大观众群体中最独特的一支。

斗鱼的崛起是一个令人意外的事件，但早在2013年，斗鱼的前身，AcFun生放送频道就已经处于运营状态，该频道当时抱的主要还是前职业选手“MAX钟神发”的大腿，诞生了不少例如“钟神发害我”等段子。不过那个时候的生放送只是AcFun下辖的一个栏目，人气也远不及多玩YY。直到2013年底，AcFun生放送正式改名为斗鱼TV，并拥有了自己的独立域名，这个AcFun主推的直播平台才开始发力。以原来的7、8、9三大主播为基础，加上Joker与“囚徒”的“炉石直播间”，另外还邀请了一些职业选手进驻，崭新的直播阵容令观众眼前一亮。2014年春节期间，斗鱼的收视量迎来了一次小高峰，虽然其中有一部分是拜某个韩国节目所赐，但毫无疑问，此时斗鱼已经名声在外，不再是AcFun旗下的某个分支，而是即将能与YY分庭抗礼的实力品牌。

随后斗鱼趁热打铁，推出了“王者之路”直播竞赛，声称只要在斗鱼直播打进LOL国服电信一区王者组前20名就有5万人民币奖金拿，第一名更是有20万的丰厚奖励。这个举动直接导致国服王者组出现了一大堆ID前缀为“斗鱼TV”的高玩。作为回应，YY也不得不让其主播变换ID以抗衡斗鱼强大的营销手段。而斗鱼也因为太过高调招致竞争对手的打击报复，不仅服务器经常遭受攻击，还有能人异士利用“特异功能”在斗鱼上播放少儿不宜的动作片，让斗鱼增加了“翻船”的风险。这些都从侧面反映斗鱼已经在直播市场打出了一片江山，给对手造成了压力。

就好像YY改变了多玩的产品结构一样，斗鱼为AcFun带来的也不仅仅是额外的流量。在斗鱼独立期间，一个比较重要的事件就是AcFun战队的成立，这支队伍汇集了国内5位顶尖的路人选手，由“MAX钟神发”出任教练兼经理，并在最近结束的LSPL春季赛上拿下第7名，获得季后赛的名额。这个事件可以说是AcFun正式“触电（竞）”的开始，之后AcFun又以斗鱼的名义赞助了OMG战队和WE俱乐部，一场联赛中



▲在斗鱼上像DayZ这样的冷门项目也有一定的收视率



▲宅男寂寞，有妹必火



▲妹子直播看的人就是多


▲重大赛事如LOL全明星赛的直播会吸引大量观众



▲AcFun战队的成立意味着AcFun正式进入电竞圈


▲大家注意看箭头——Q老师的游戏风格一向以幽默诙谐为主

同时出现了三支队伍冠名“斗鱼TV”的情况。受其影响，来斗鱼直播的职业玩家越来越多，水平也越来越高，斗鱼承自AcFun的ACG氛围被逐渐削弱，转型为一个更加纯粹的游戏直播平台。

就在一切都顺理成章的时候，一个突发事件显示了斗鱼的高歌猛进似乎另有隐情。2014年4月27日，AcFun站长“赛门”发布微博，称因与投资人理念不合决定离开AcFun。之后在相关人士的爆料中，有提及“因为斗鱼投入太大而停发薪资”“不希望AcFun变成LOLFun”“某人威胁删除‘A站’数据”等内容，这些留言很容易使人陷入捕风捉影的猜想中。所幸“赛门”离职事件对AcFun和斗鱼的影响并不大，两者在表面上依然维持正常的运作。起家虽易，持家不易，但愿没有了“赛门”的猴山（AcFun戏称）且行且珍惜。

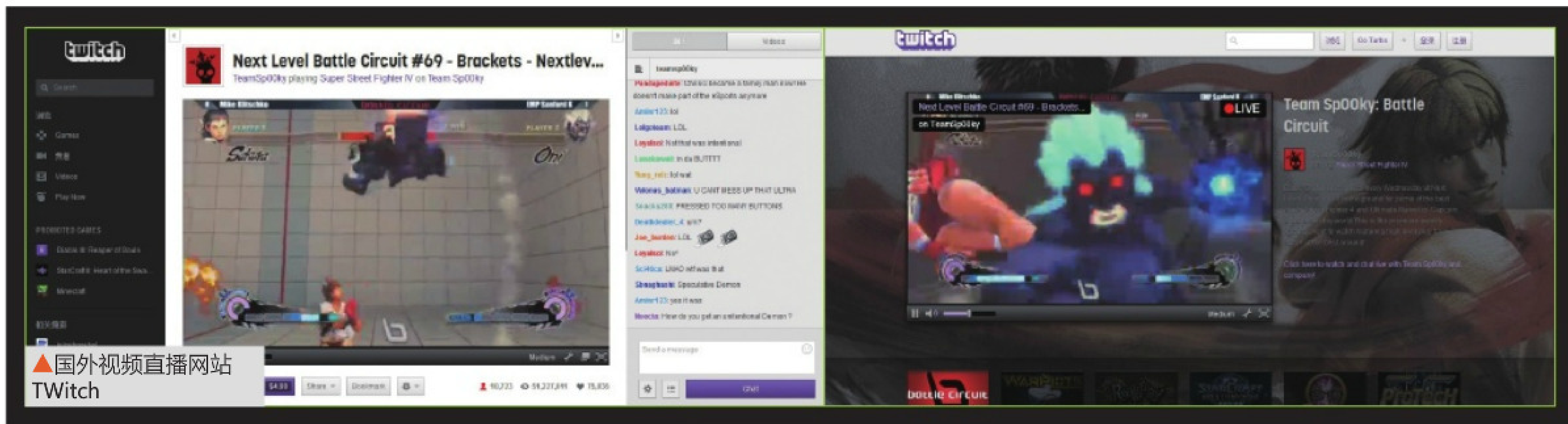
直播×电竞

对于相当一部分网友来说，视频直播还是一个新兴事物，在他们眼里，直播还停留在“互联网赛事转播”或者“电视台Online”的印象之中，除非某个重大事件以直播的方式吸引了他们的关注，否则他们不会理解这个行业，更不会把看直播作为一种生活方式。因此想通过视频直播来推广电竞，我认为效果不会太理想。毕竟这只是一种圈子内的模式，哪怕看的人再多，也比不上世界杯或者其它大型体育赛事的收视率，就和电竞本身一样，小众化始终限制它的格局，况且在它内部仍存在各种各样的问题。

首先就是上文提到的娱乐化。鲁迅先生说到中国人总是喜欢围观，这一点在电竞圈也得到了体现。Pis女友出轨事件发生后，当事人不得不在YY上澄清，吸引了一大批粉丝以及不明真相群众的围观，有好事者还把Pis当时的发言制成语录。类似的事件还在“2009”身上发生过一次，只不过影响没有Pis那么大。见识到中国玩家天下无双的造梗和起哄能力后，我惊讶地发现，电竞圈和娱乐圈在某种程度上惊人地相似，“贵圈真乱”两者通用。

直播到底能给电竞带来什么？我不能直接说是坏的，但也未必是好的。几乎在所有的直播平台上，主播和观众都可以进行直接交流，这等于拉近了两者间的距离。有句老话叫做“距离产生美”，当观众直接参与到主播的游戏过程中时，他会发现他所崇拜的那个人不再那么神秘高大，并由此感到亲切起来；但从主播的角度，为了迎合观众，他必须改变自己的游戏风格或习惯。用一个字概括，那就是“演”。如果你原本的定位就是谐星，哪怕你私底下是个高手，直播的时候也必须摆出一副被花式吊打的样子（比如Q老师），因为只有观众高兴了，你才有钱拿。虽然也不排除本色出演，但除非是真正的大咖（或者直播只是无足轻重的兼职），否则谁会关心你原本的面貌？

电竞圈毕竟不是演艺圈，靠一群谐星和影帝是撑不起一片天的。吊打集锦只能供人消遣，真正的电竞玩家想看的还是极限的操作与风骚的意识。这些东西，国内的直播平台上并不是没有，而是很容易被忽略。此外，LOL的一枝独秀也是多数直播平台的通病，无论是斗鱼还是YY，都是把最多的资源投入到LOL而冷落了其它游戏，像DOTA2、“星际2”等更强调操作的游戏经常无人问津，对于热爱这些游戏的观众来说无疑很扫兴。LOL的火爆虽然是大势所趋，但为了抱LOL的大腿而把其他观众拱手相让，这种顾此失彼的做法我并不认同。我个人的观点是，直播平台更应该起一个导向作用，对热门游戏要支持，对冷门游戏也要扶持，要鼓励更多直播的出现，促成直播阵容的多样化。一花独放不是春，万紫千红春满园。这样才能让直播平台对电子竞技放射最大的正能量。P



▲国外视频直播网站TWitch



▲YY的游戏直播功能已经很强大，而且YY还有美女主播



2014年5月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
拼天下	内测	成都震宇	创联世纪	2014年5月8日
上古世纪	封测	XL GAMES	腾讯	2014年5月8日
自由足球	内测	JOYCITY	腾讯	2014年5月8日
血战之王	首测	昆仑万维	迅雷	2014年5月9日
征三国	内测	拓乐网络	赤橙数娱	2014年5月10日
TERA	内测	BlueHole	昆仑万维	2014年5月13日
激战2	公测	ArenaNet	空中网	2014年5月15日
江湖	内测	巨人网络	巨人网络	2014年5月16日
最强弃少OL	封测	开心就好	泥巴网络	2014年5月16日
勇者大冒险	封测	像素软件	腾讯	2014年5月16日
音乐侠	内测	蜗牛公司	蜗牛公司	2014年5月20日
妖西游	内测	盛游天下	盛游天下	2014年5月20日
神之浩劫	封测	Hi-Rez Studios	腾讯	2014年5月21日
刀锋铁骑	首测	腾讯	腾讯	2014年5月21日
末日屠龙	封测	金山软件	金山软件	2014年5月22日
王牌对决	首测	IO Entertainment	腾讯	2014年5月22日
幻想神域	内测	传奇网络	搜狐畅游	2014年5月23日
我欲封天	内测	狼旗网络	盛大游戏	2014年5月23日
仙途2	内测	雪狼科技	巨人网络	2014年5月23日
黑暗之光	公测	趣游	趣游	2014年5月23日



月评

只要草草浏览一遍5月网游新作的列表就会发现，5月是腾讯游戏的天下。随着腾讯每年两大游戏发布会之一的“UP2014”在4月开启，腾讯在上半年的网游测试开始发力，其它网游厂商也紧随其后，网游测试告别3、4月间的沉寂，进入暑期之前的新作测试高潮。

不管愿不愿意，我们都得承认，稳坐网游头把交椅的大腾讯现在不只是赚钱多，甚至开始影响整个国产网游市场的游戏发布节奏，已经到了“腾讯不动，我亦不动，腾讯一动，群魔乱舞”的程度。无论是大厂商如巨人、金山，还是中小代理商，都要仰腾讯之鼻息而动。

腾讯5月测试的游戏多达6款，为各厂商之最，其中既有国人自研产品，也有国外代理产品。虽然这些游戏大部分名字玩家都不陌生，但游戏产品线之齐全已是其它厂商无法比拟的了。其它厂商在5月测试游戏也算积极，不过与腾讯地毯式的测试规模相比，其它厂商都在极力扬长避短，通过代理有特色的游戏寻求差异化。比如空中网的《激战2》强调团队竞技，巨人的《江湖》面向土豪玩家，畅游的《幻想神域》主打卡通萌宠等等。在数量上已经无法与腾讯抗衡的各厂商纷纷在差异性上寻找突破口，以保住自己的“江山”，不过更多的小众游戏没有熬到公测就消失在我们的视野之中了。



▲畅游的《幻想神域》以萌宠风格吸引女性玩家，可这端游想拼过大腾讯的手游《全民小镇》都难吧

6

开发 IO Entertainment 运营 腾讯 状态 封测

王牌对决

IP买一送三达到最大化利用，代理剑不出鞘就能消灭竞争对手。





这是一款卡通人物造型为主要特色的休闲竞技游戏。游戏画面并没有特别出彩的地方，战斗形式也比较传统，没有看到什么特别的新意。这样的游戏最大的乐趣并不是来自于游戏本身，而在于玩家进入游戏门槛低，适合各年龄层玩家。可以说，如果不是腾讯代理，看不到此类游戏有任何前途，但正是由于腾讯代理，所以就玩家个人来说，还是有机会去游戏里“痛打小学生”寻找到快感的。值得一提的是游戏在宣传时还用上了腾讯此前买下的拳皇人物版权形象，真可谓“1P”多用。

6

开发 JOYCITY 运营 腾讯 状态 公测

自由足球

要不是世界杯6月就来了，本作还不知道要多久才能无码公测呢。





归纳来说，本作是一款足球游戏中的“街头篮球”。玩家以4人或3人组成小队互相对抗是游戏的主要玩法。这种随机分配组成的队伍也谈不上有什么团队配合，游戏中更多时间是一对一的技术（操作）较量。篮球游戏这样玩还有较多乐趣，但足球游戏也设计成这样总觉得少点什么。游戏为玩家角色提供了多种个性化元素，比如不同的服装与球鞋等。由于韩国开发商没有FIFA的授权，所以游戏除街头形式的比赛之外没有真实球员或球队登场，总体定位就是娱乐休闲的快餐游戏。

4

开发 国信亚迅 运营 国信亚迅 状态 内测

梦千年OL

这标题藏得深，重新解读成“梦回《千年》再续online”各位就看得明白了吧。





还记得十多年前的老网游《千年》吗？本作就属于老网游的重制版。游戏从画面到玩法都“逼真还原”十年前的游戏，让玩家最真切地回忆起当年的味道。当然这样的游戏也加入了许多当年没有的内容，比如收费商城、快速升级、保送装备等等。如今有钱没时间的老玩家想在游戏里找回当年失去的东西，只要去商城转一圈就能够应有尽有了。也许这便是此类老游戏“翻新”作品一直都有市场的原因。严格来说，这些游戏卖的不是游戏而是回忆。在回忆面前，游戏品质似乎变得不再重要。

5

开发 骏梦游戏 | 运营 畅游wan | 状态 封测

秦时明月

《秦时明月》版权方估计要后悔当时把游戏版权打包给卖了出去。





去年《秦时明月》版权方将这部动漫的游戏改编权打包授权给骏梦。骏梦也不负厚望，在一年多时间里连续制作了这个动漫IP的页游与手游，本作已是第三款改编游戏。骏梦的页游制作实力本身不差，然而比起“新仙剑”来，骏梦对本作的改编似乎没怎么用心。此前QQ平台的同名页游就做得很潦草反响一般。这款交由畅游wan独代的页游素质依然平平。游戏套用了RPG页游的大部分设定，升级、炼化、镶嵌等等一个不少，虽有熟悉的动漫人物却看不到任何系统上的突破。

6

开发 嘉武信息 | 运营 百度游戏 | 状态 公测

卧龙OL

虽然预装插件令游戏体验打了折扣，但画面的总体表现还是不错的。





三国题材已经被做滥了。这款以“卧龙”为标题的游戏同样毫无新意。人物形象很大程度上参考了“真三国无双”，游戏系统则是国产RPG页游的那一套，剧情则是快餐式的让玩家1小时就能从黄巾起义玩到赤壁之战。依靠插件，本作画面其实不错，战斗手感也比同类非3D页游要强，摆脱了回合制，实现了即时战斗。但千篇一律的游戏系统让这些优点也变得没有吸引力。如今页游严重同质化，即使有好画面，如果在设计层面无法跳出原有设计思路，想要长期留住玩家恐怕很难。

7

开发 4399 | 运营 4399 | 状态 内测

造梦西游Online

从“小游戏”进化为页游，还能不丢掉游戏本身的特色，已经很不容易了。





《造梦西游》原是4399上很有人气的单机小游戏，一直在首页更新。现在4399团队将其“转正”为网页游戏。游戏画面由原来的2D平面改为2D俯视视角，增加了战斗的变化和新鲜感。玩家可选择的职业更多，NPC形象很卡通，技能更为傻瓜。整个游戏系统总体继承了单机版的思路，游戏体验比想象中更好。虽然4399在年初传出裁员撤资等传闻，但需要承认的是4399对自己网站的用户人群有明确的认识，要不然也做不出如此有针对性的“小”游戏。



观点

视频网站的山寨页游广告都是哪里来的？

■北京 一丝blue

今年以来，发生在手游领域的IP（知识产权）战争愈演愈烈，为了加快进军手游的步伐，许多厂商出手阔绰，四处拿下走优质版权，以版权为武器争夺用户。想从腾讯手里抢用户不大现实，那么至少以优质IP为突破口揽一些粉丝也是好的。很快，手游领域的IP战火也烧到了端游与页游，尤其是网页游戏这个侵权的重灾区。

关于页游的侵权诉讼让这个被人遗忘的领域又受到关注。侵权问题也成为页游公司上市、融资路上最难过的一道关卡。比如4月，国内上市公司凤凰传媒拟收购江苏易乐网络科技有限公司（代表作《怒斩轩辕》）、上海都玩网络科技有限公司（代表作《武尊》）等几家页游开发商。然而上市公司的收购公告刚挂出来，盛大的侵权诉讼随后便到，状告页游公司侵犯《热血传奇》版权，害得凤凰传媒连发公告澄清，表示对上述页游公司的收购尚未进入实质阶段，待侵权问题解决之后再行收购。即使如此凤凰传媒的股价依然一路下泻，截止5月中旬已狂跌了20%。

凤凰传媒这样的案例可谓是页游领域侵权战争的一个缩影。网页游戏经过几年的发展，现在到了最紧要的关口，只要上市就能完成鲤鱼跳龙门的飞跃。然而这个果实曾用侵权山寨换取，才会在上市的最后时刻受到了多方狙击，一步不慎，成熟的果子甚至有可能被他人摘走，这无疑是创业者最不愿意看到的。

侵权山寨已经让页游厂商吃到苦果。然而，比起少数厂商为了上市洗白自己，更多厂商选择了继续闷声赚自己的钱，在大企业的夹缝中生存，以低俗、擦边球的游戏内容或是虚假的游戏宣传继续自己的产品生命。可这样的路还能走多久呢？

今年4月开始，国家开始新一轮的净网行动，重点打击网络色情低俗内容，违规网站被关闭，非法应用被下架，其中影响最大的当属快播的关停。一家媒体用“中国互联网最后一个‘草寇’”来形容快播，倒也有几分贴切。

快播的商业模式十分简单，就是通过P2P技术为中小视频网站提供视频播放工具，然后通过广告联盟在视频中插入广告获利。在这里投放广告的以二三线页游厂商为主，这是因为在线视频网站的页游用户转化效果最好。去年一度流行的诸如“油腻的师姐”“独特属性、由你打造”等视频站广告都出自此类广告联盟。就这样，以情色视频、低俗广告与山寨页游为中心的产业链条形成了。快播依靠其简单明白的商业模式，准确的用户定位（寂寞宅男）迅速取得成功，一度被网友称为“看片神器”。它借此在国内各大视频网站的红海角逐中杀出一条血路，某种意义上甚至可以说是一种奇迹。

然而这种“草寇”式的创业奇迹最终撞到了南墙。截止5月，快播官方网站已经无法正常显示，只有一条宣布全面转型的公告。有关部门以传播淫秽色情内容查处快播服务器。快播的QVOD模式走到了尽头。其实使用过快播服务的用户也许明白，并不是快播官方在自己的服务器里存储非法资源，而是因为它推出“离线存储”“私有云”等服务功能后用户上传非法资源存储到快播服务器上，这才让它受难。

快播此次被停的背后，是“快播模式”走到尽头的表现。快播的倒掉其实是为其身后无良的广告联盟埋单。本质上，快播只是为视频站长提供了视频流媒体服务的工具，至于上面放什么视频，放什么广告，那并不是快播公司决定的。正如孟子所谓的“杀人以梃与刃有以异乎”，问题并不是工具，而是使用工具的人。如果是10年前的中国互联网，快播这样想没有错，但今时不同往日，当创业“草寇”成长为业界有影响的巨头，就必须学会自律，否则就很有可能成为牺牲品。页游厂商的低俗内容与暗示性广告这次拉快播挡了一次枪，但是下一次就没那么幸运了，也不会再有人愿意如此痛快地来挡枪了。如果页游厂商依然不断突破底线，那么快播之后就会轮到厂商的。让无良厂商都去祸害手游吧，希望网页游戏能够淘尽黄沙始到金。P



▲当“看片神器”缓冲时出现这样的广告，点进去的可能性实在太高了

谁为失败买单
写在OMG抗韩失败后

■浙江 木然



5月11日晚，2014赛季LoL全明星落下帷幕，中国OMG战队0：3不敌韩国SKT。再一次抗韩失败的背后，一股非议热潮已经喧嚣尘上。问题出在环境还是态度，这口黑锅究竟由谁来背，答案就在争论的风口浪尖，等待一个分晓。

SKT再一次证明了韩国人在LoL项目上的制霸，尽管，是踩着中国战队的肩膀。0：3的结果，虽然不能说是意料之外，但感情上还是有点难以接受。毕竟OMG之前在LPL上的出色发挥有目共睹，战胜WE后更是带着中国粉丝的期望来到了巴黎。本来预想这次应该不会像皇族在S3决赛上那样被秀一脸，没想到现实依旧残酷。

从失望到愤怒，部分观众开始将矛头指向OMG，质疑和唾骂纷纷落到这支原先的希望之师上；也有部分人开始讨论这次“历史性失败”背后的深层原因，希望把黑锅扣得更准一些。

但无论是谁为这次失败买单，中国LoL职业圈都将迎来一次动荡——伴随着改变，决定今后我们将如何看待自身与韩国的差距，以及应对策略。乐观派相信，这次抗韩失败并不意味着倒退，反而让我们离世界冠军更近了一步；而悲观派认为，中国LoL正面临一个十字路口，一步踏错，就再也摆脱不了被韩国队花式吊打的命运。

“无法饶恕”的亚军?

纵观OMG打SKT这三场比赛，问题似乎挺多。

第一局惜败，第二局被套路，第三局完全崩盘，全场下来，OMG的表现呈直线下滑，反观SKT倒是越战越勇，最终完全掌握局势，把OMG打得全无脾气。即使在对抗最为激烈的首场比赛，OMG在人头领先的情况下依然被SKT死死咬住经济，并且被对方利用两条大龙的优势扭转并锁定胜局。在观众纷纷嗟叹可惜的时候，有人对此作出了解读：第一把SKT其实是在试探OMG的实力，从BBan选阵容上可以看得出来，除了锤石外不该放的英雄都放了，于是双方都拿到了很好的阵容；结果一把打下来对OMG的实力有了一个大致的了解就开始玩起了套路，第二把甚至拿出了时光+卡牌这种不常见的组合。换句话说，就是给你点希望，让你觉得自己有机会赢，后来才发现那都是玩你的，想赢，怎么可能嘛。

细思恐极之后，不少人意识到韩国人的实力似乎比我们想象的还要强大。但OMG的屈居亚军仍然无法饶恕，一句话，输了就要挨骂，这是中国体育史上数十年不变的规律。尤其是OMG的打野柚子，因为在比赛中的失常发挥而成为了公认的战队短板，在比赛结束后其微博马上被各种嘲讽占领，同时网上也开始流传大量黑他或者要他退役的言论与图片。面对种种指责与谩骂，说是压力山大一点都不为过。联系到第一局SKT可能是故意示弱，只能说OMG这回被韩国人给坑惨了。

为什么输给韩国就要挨骂？回答这个问题之前先讨论另外一个：这种“传统”是从什么时候开始的？我记

得以前Moon来中国打比赛，击败中国选手以后，场内观众们还是会高声齐喊着“Moon”这个名字，那个时候对自家人和“外宾”的包容堪称佳话。而且在《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》项目上韩国人曾经也强势过（后者就没弱过），就算抗韩失败，也从未见过选手遭千夫所指的情况，为什么到了LoL这会儿，口风变化就这么大？

爱国主义肯定占一部分，但影响更多的可能是近几年的反韩风潮，相当一部分年轻人对韩国有着根深蒂固的厌恶，这种情绪被带入电竞领域后，首当其冲的就是这两年崛起的韩国LoL职业圈。去年皇族在S3决赛上失利后被刷了一阵，这次OMG输给相同的对手也难免挨骂。只是这舆论压力一波高过一波，使人不免担心到了下一次中韩对抗的时候，中国战队得背着多大的包袱上赛场。反正我是不相信，背后有那么多人时刻准备着戳你脊梁，还能正常发挥拿下比赛。建议国内LoL战队队员还是多去看看心理医生，把心理素质先锻炼好，然后再考虑比赛的事儿。至于网上成堆成坨的喷子，我不作评价。

环境：这个锅我背了？

OMG输了算不算态度问题？这个问题真不好回答。毕竟从旁人的角度再怎么深究，也是管中窥豹，但从赛前准备到赛场表现上倒是能窥得几块“豹斑”，就我个人来看，OMG的花边新闻之少，训练强度之大，都是可以看得出其态度的。此次落败更像是心态问题，但这并不是重点，重点是，OMG前脚刚输，后脚就有人跳出来说这是中国的电竞环境所致。这顶帽子一扣，基本上所有电竞圈人士都中枪了。只是出了问题就推给环境，这话怎么听着耳熟呢？

环境是什么概念？狭义上来说，电竞环境就是职业选手所处的各种物质与非物质条件的总和。说到这儿可能有人要不服了，LoL的环境差？几千万的玩家支持，腾讯的大力包装，完善的联赛制度，俱乐部的生活保障，比起以前打DotA或《魔兽争霸Ⅲ》职业的选手不知好到哪里去了。人家露宿街头、一块钱买几根烟抽、盒饭只能买素菜、奖金被拖欠、回来的路费都凑不出来，这样都能拿冠军，为什么面对更好的条件，这群年轻人就做不到呢？

说到条件，我还是忽略了一点，那就是收入。全明星的规格够高了吧，冠军奖金也就5万美刀，国内大大小小的比赛普遍也就这个水平，或许还更低一些，剥除各种税收、俱乐部抽成、教练等非参赛人员的报酬，每个选手能拿到几千或上万已经相当不错，而且这还是冠军。想想其他出不了成绩的二三线战队，情况只能用一个惨字来形容：没有奖金，就靠每个月一两千的最低生活保障，这样还能坚持高强度训练的话，这是一种什么精神？这是自虐的精神。

LoL职业圈的畸形还体现在另一个方面：知名退役选手的收入普遍高于现役选手。打职业虽然算是“编制”内，有保障，但收入渠道非常单一，除了比赛奖金、俱乐部工资以及广告代言以外只能靠自己接私活挣点外快。至于退役选手呢，选择太多了，代练、做解说、视频直播、开淘宝店，许多人自己做老板，开工作室，指挥一帮人挣粉丝的钱，虽然累点苦点，但毕竟是为自己工作，而且收入实在是太丰厚了。若风退役半年，车子都买了；笑笑入驻七煌，



OMG落败，打野柚子成为第一火力点


SKT凭借在去年S3总决赛上击败皇族获得了冠军皮肤的殊荣



SKT是中国LOL战队必须翻越的一座大山



LOL职业选手的包装已经相当专业化

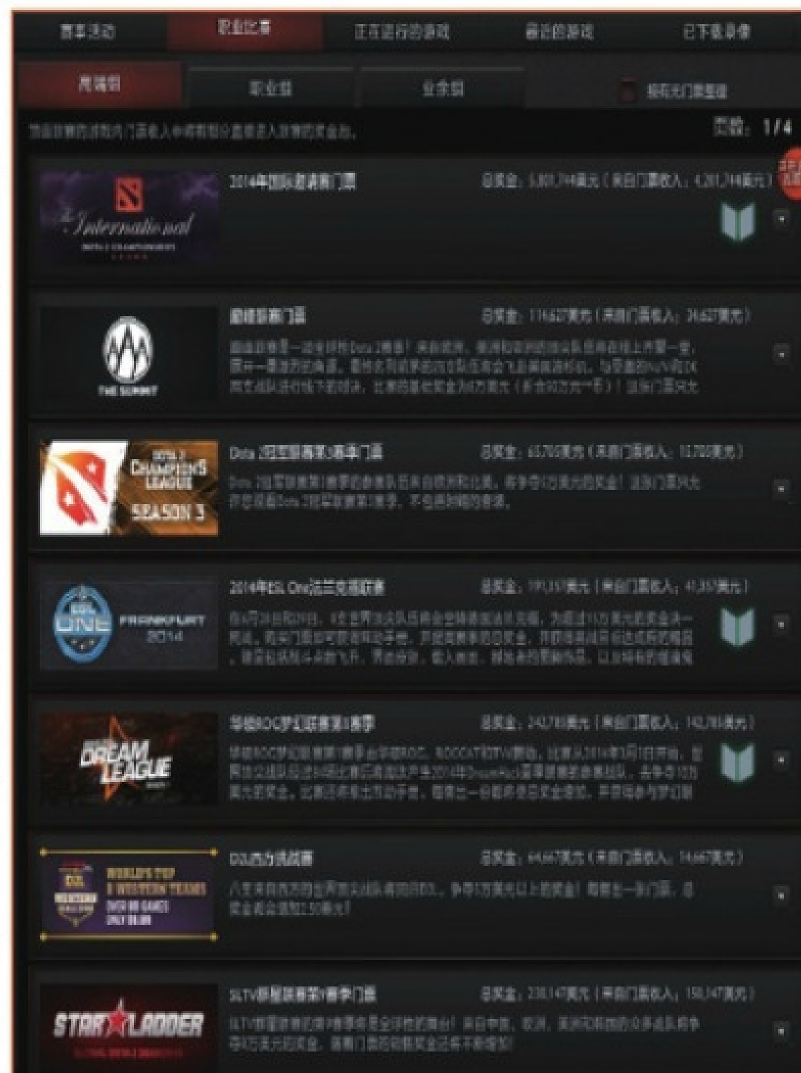

若风退役后比退役前挣得还多，只能说职业圈的利益分配存在问题



多如牛毛的国际赛事给职业圈带来了活力



李晓峰当年的成功可不是养尊处优得来的


《DOTA 2》的门票与观战系统备受好评


顶峰时期的Moon在中国的人气足以比肩Sky


高额奖金让Na`Vi这种队伍在各大赛事上奇招频出

年薪据说70万；“55开”White退役秀恩爱，小日子过得也是非常滋润。OMG柚子在比赛失利后忍不住发微博表示有意退役卖肉松饼，说明现役选手还是比较认可这条路子的。

现在LoL职业圈里还有多少人是为了梦想打比赛，而不是为了退役后的锦衣玉食？趁着自己人气还没散，赶紧下海捞一把。打职业挣得多还是退役后挣得多？这个问题有点脑子的人都答得上来。毕竟人都是趋利的，与其怪选手抵挡不住诱惑，不如怪职业圈留不住人。这可不是钱钟书的《围城》：里面的人想出去，外面的人看了看，表示我还是比较享受现在的生活，过去的就让它过去吧。

除了收入以外，这个所谓的“环境”还存在许多问题，比如选手实力上不去，这算不算环境问题？算！自打拳头从S3开始把总决赛资格由积分产生改为各地区选拔以后，跨地域的赛事就几近消弭，各个赛区就此只专注于本土的联赛，反正只要在家打赢就有资格，干嘛还跑去和外国人过招？于是不同国家之间的比赛交流越来越少，导致“强者愈强，弱者愈弱”的局面。比较明显的受害者就是TPA（台北暗杀星）队，这支曾经夺得S2总冠军的队伍由于常年闭塞的比赛环境导致水平一跌再跌，最后到了全明星赛场上就成了被花式吊打的典范。

国内队伍同样也因为缺乏大赛经验而得不到足够的提高，以至于每次遇到外国队伍就得重新适应。常言道“知己知彼百战百胜”，如果连这一点也做不到（或者没条件做到），只能依靠队员跑到外服打Rank（Rank跟线下赛又是两回事）来熟悉对手，那么这个锅确实应该让“环境”来背——别看了，我说的就是你，那只攥着拳头的企鹅。

一点题外话：TI启示录

TI4又要开始了，而且这次奖金数额再一次突破了历史纪录，在截稿日前总奖金奖池已经达到了500万美刀，根据预测这个数字还有可能提高到600万。也就是说在今年7月的TI4上，总冠军可以拿到300万美元——税后，外加直接打到选手卡里，这简直就是……哎？我为什么要说这些？好吧，虽然我是LoL玩家，但我有一颗《DOTA 2》的灵魂。所以，下面要讲的就是，V社旗下的TI乃至《DOTA 2》的整个赛事举办模式，对于电竞职业圈来说有何可供借鉴之处？

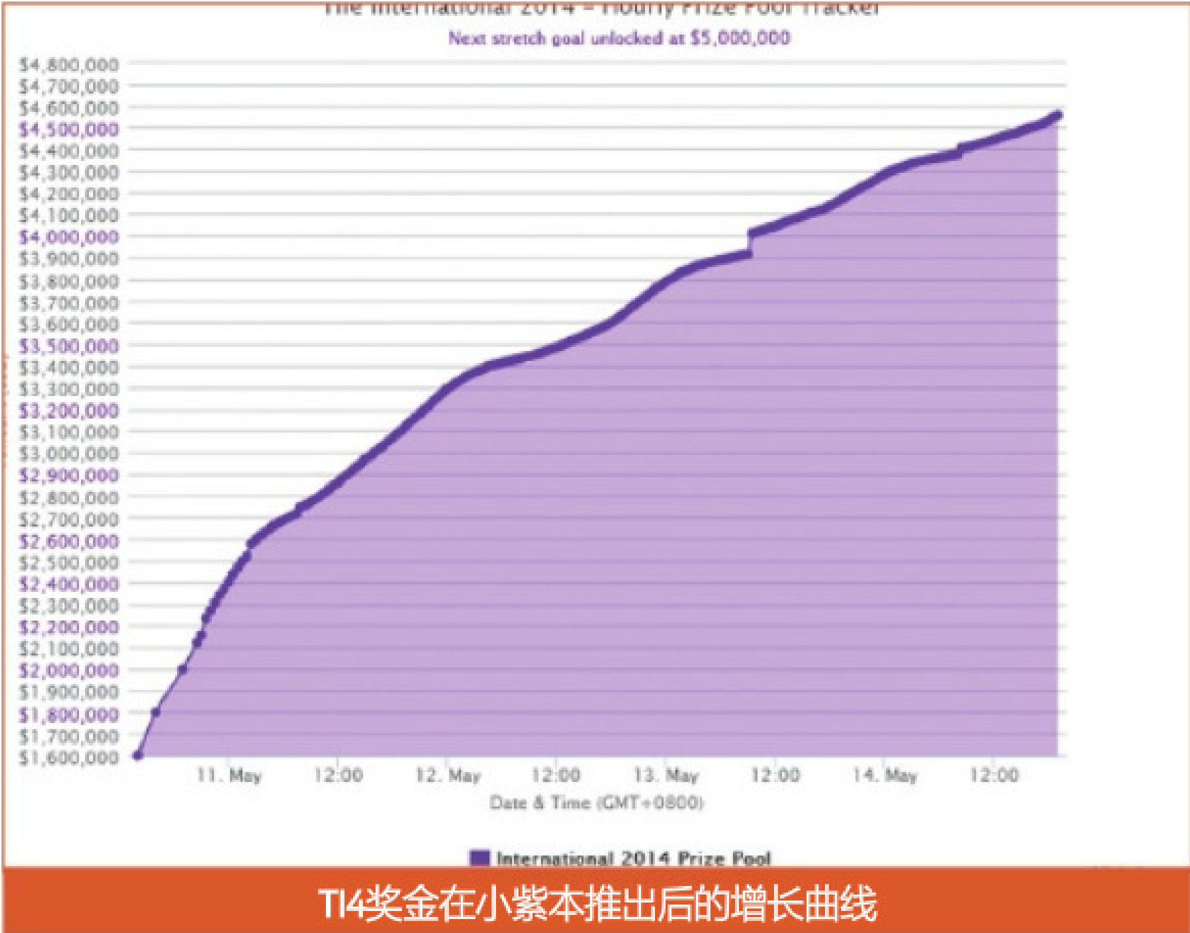
回顾TI1，Dendi那个价值100万美元的梦境缠绕至今仍令人记忆犹新，V社当时敢于掏160W美刀办奖金最高的国际赛事也是刷新了广大玩家的认知。也许有人会怀疑这样的赛事能不能持久，或者继续保持高额奖金，但V社在TI3前



价值100万美刀的梦境缠绕你怕不怕？



小紫本的奖金积累就像某句广告词说的那样：根本停不下来



TI4奖金在小紫本推出后的增长曲线


小紫本模式即将开创TI4前所未有的成功

采取的一项措施将使他们惊叹，它就是TI观战指南，俗称“小绿本”。“小绿本”看似只是一个无成本的虚拟道具，但实际上，它的价值远大于其自身。玩家们可以通过购买小绿本，完成任务或观战来获得《DOTA 2》中的饰品（其中一些价值不菲），随着购买人数的增多，小绿本解锁的任务与奖励也会越来越多。最重要的是，小绿本销售所产生的收入，将有一部分进入TI的奖金奖池，每购买一本，奖池便累积2.5美元，TI3的最终奖金数达到了280万，其中小绿本贡献良多，V社也因此而受益。

小绿本成功地打造了一种三赢的模式，通过粉丝经济直接使选手获益，结果就是大家都满意。所以当V社为TI4推出“小紫本”（没错只是换了个颜色）的时候，中国土豪就开始集体出动，纷纷投资这个项目，一为支援选手，二为满足自己的需求，同时也是对V社的一种认可。

对于其他比赛，V社开创的虚拟门票制度是“小绿本”和“小紫本”的另一个变种。除了没有成长性奖励以外虚拟门票和观战指南几乎是差不多，起到的作用也是相同。再加上《DOTA 2》的观战功能实在给力，所以一场普通的比赛却有几万观众在看也是很平常的事，更不用谈那些大型赛事了。在这个模式下，选手的收入问题得到了很好的解决，自然就会用更积极的心态去面对比赛。中国《DOTA 2》项目的强势，也有一部分得归功于V社用心营造的这个“环境”。

另外，《DOTA 2》的国际比赛之多也给职业圈加入了不少活力。各个区域之间频繁地切磋交流，选手们彼此都知根知底，还成为了朋友，这样打起比赛来就是各种针对与反针对，观赏性也会大大提升。就算是弱队，通过参与国际比赛也能获得变强的机会。像韩国《DOTA 2》，TI3以后办了几个赛事，自家出钱还包路费，邀请世界《DOTA 2》强队来交流（吊打），结果奖金送了个精光，经验有没有学到我不知道，但这个态度值得赞赏。韩国人也是意识到在《DOTA 2》项目上自己与世界的差距，于是拿出诚意去学习其他强队的理念和套路，甚至高价邀请zhou去韩国做教练（不过zhou拒绝了），最难得的是，他们失败之后不会把责任推给环境，而是从自身找原因。我不是韩粉，但面对一个把电竞像立国之本一般对待，用心去做的国家，我感到由衷的钦佩与敬畏。P



虽然国际舞台上没什么出色表现，但韩国人对DOTA 2还是很上心的

■写在前面

本期的“老谢的桌游开店随谈”，讲的是开桌游店的初期成本预算。开桌游店的朋友，多半是比较狂热的桌游玩家，但即使是最狂热的玩家，也不能不考虑的盈利的问题，毕竟，只为了兴趣而不计较收入的高富帅是极少数。而且，桌游店毕竟算是新生事物，已有的积淀总结不多，从“不打无准备之仗”的角度来说，初期成本预算也是必须认真对待的。

作者老谢，从一个“过来人”的角度，把这个问题解释得条理明晰，细节交待的也很清楚，不是有切身体会很难做到，相信大家看了会大有收益。开宗明义，老谢就说“大多数桌游店的初期投资约在6～20万元之间，各地区差别极大，以下仅为参考”，也许是怕吓到新进者，老谢在这个话题上没有展开了说，其实最核心的问题是房租。各地房租差别极大，即使是同城，桌游店当然应该开在繁华路段，繁华路段当然租金就高……

到了夏天，水电也不容忽视，不开空调不可能，冰箱也要大负荷运转，所以电费也会让人血压升高。

小编我曾问过一个开桌游店的朋友，他的回答颇具代表性——如果不算房租，我肯定是赚钱的。买正版桌游的钱？这个不开桌游店我也会买的，谁叫我喜欢呢！人员工资？就当是免费为桌游事业做贡献吧。

所以，小编要提醒大家，入行需谨慎，开桌游店也是如此，我相信，写这篇开店指南的老谢也一定和我持同样观点。

本期推荐的两款国外精品桌游，分别是《人生履历》（CV）和《进化：物种起源》（Evolution: The Origin of Species）。这两个游戏都是已经或者即将推出中文版本，桌游有了中文版，可以在很大程度上增加玩家的接受度和认可度。

《人生履历》这款游戏，让人很容易联想到电脑上以人生经历为题材的“大富翁”类游戏，比如《虚拟人生》（Virtual life），都是将人生分成若干阶段，通过玩家的努力，要在身体、金钱、事业、爱情方方面面大丰收。

对比《人生履历》和《虚拟人生》，也是件很有趣的事情，可以体会一下桌游和电脑游戏表现手法的不同。

《进化：物种起源》与《人生履历》相比，侧重点有所不同，这款游戏看起来轻松，配件也很有爱，但游戏的对抗性不弱，对于技巧的要求更高。

最后再说下国外精品桌游的引进和汉化的问题，桌游的类型很多，不同类型的桌游，对于“文字”的依赖度区别很大，有些桌游，不需要看懂文字就可以顺畅地玩，有些桌游，大部头的外文说明书不翻到烂就没法玩。不过就算有这样的区别，我还是希望所有的引进游戏都能中文化，毕竟，要的就是这种感觉。P

老谢的桌游开店随谈（03）

■策划 本刊编辑部
主讲 上海 老谢（Cnfantasy）

大多数桌游店的初期投资约在6～20万元之间，各地区差别极大，以下仅为参考。关于开店初期准备的内容比较细，我们分两期介绍，本期先讲讲开店的初期投资预算，下一期讲店面格局布置等等。

初期投资预算

1.房租和人员工资

需要准备3个月的房租押金以及至少支撑6个月的储备金。实际上如果开业6个月还没能达到收支平衡，就该考虑是否要换地段，或者改换经营方向了。即使开始盈利，也要做好一年后才能收回初期投资的心理准备。如果9个月时间都没能赚回房租，这店早撤早安心。

再小的店，员工也至少2人，不然连厕所都没法上。4～5位有经验的员工可以同时照顾上百名顾客。一个“能打的”全职工，胜过3个临时工。培训很重要，这个后面再谈。

2.桌椅家具

注意：桌椅都是消耗品！椅子是易损件，繁忙时段一天坏掉2、3张根本不算事儿。

桌椅都要买结实的，这个钱千万不能省，否则一旦摔伤客人，或者木刺、毛边刮伤客人，赔的钱更多！好的桌椅注意保养用个两三年不成问题，便宜货也许一两个月就坏了，一年换个三四次，反而更费钱。而且即使将来不做了，桌椅家具都属于“可以带走”的，品相好的折价卖掉也能值点钱。平时至少预备1张备用桌和3～4张备用椅，随时更换补充。考虑到存储空间，桌子建议用可拆装的，座椅选可叠放的，备用桌和备用椅可以用折叠式的。

小推车用来放饮料、手机和提包，经常提醒客人不要把杯子放在桌面。你也不希望价值几百元的游戏被一杯可乐轻易毁掉吧？

3.游戏

很多人看到淘宝上桌游卖的便宜，觉得这方面投资可以少点，“买买盗版好了啦”。

我这里不谈“支持正版”的道德观，只问一句话：“如果你店里一套游戏才二三十块钱，五六个人玩半天，你凭什么收人家三四十块钱？还是每人？！”不要提服务——以国内的消费观念，许多人眼里服务不值钱，他们会说“下次我们买一套回家玩吧”。

这其实是个店面形象的问题。客人分三种，“找最便宜的”“追求性价比的”和“只要爽了，就一切都好

的”。前一种的钱很难赚，后两种才值得关注。愿意为个人娱乐消费支付更高代价的人，无论他们对价格敏感与否，对商品和服务品质都一定很敏感。

我个人建议是，游戏本身至少投资1~2万元，品种不低于60款（200款不算多），百元以下的同款游戏不超过3套（《三国杀》除外，这个属于耗材），百元以上的每款1套。大游戏、中游戏、小游戏都要有，涵盖动作/反应游戏、欢乐游戏、多人聚会游戏、经典策略游戏。注意女性向游戏（规则简单、配件华丽可爱、对抗性弱、欢乐度高）要多一些。高价位的经典大游戏可以有几款作为“招牌游戏”，但不必太多——它们通常规则复杂（难教学）、配件繁多（易丢失）、支持人数少（不超过6人）、受众窄（纯桌游玩家）。

选了什么样的游戏放在店里，就选了什么样的客人坐在桌前。

4.周边配件

所有游戏中的卡牌尽量全部上牌套，这也是损耗品。不同游戏所需的牌套数量和尺寸各不相同，可咨询卖家或单独购买。卡牌游戏最常用的三种尺寸是5.7×9、6×9.2和6.5×9（单位cm），这三种可以多备一些，其余按需选购。透明牌套就行,不要用单面牌套（背面有图案或颜色的），一则价格高，二则许多游戏需要区分牌背。牌套的材质不同，质量、手感和价格相差数倍。建议选用平均单张价格7分~2角之间的，太便宜的质量差，太贵的没必要。

骰塔这种“一般人没见过”的特殊设备，能让你的店显得很专业——无论价格高低，这东西其实挺容易坏的，建议用可拆装的，坏了可以互换零件。华丽的“D&D专用套骰”和奇幻/科幻小人偶（网购价格尚可）也是很招眼球的东西，还能吸引TRPG玩家入驻（小广告：我的《初龙志》也很赞！）。筹码在很多游戏里都用得上，可以代替容易损坏的游戏纸币。

5.店内装潢

店内装潢可能会占据初期投资的大头（一两万元起，含桌椅家具）。但别忘了，无论装修得多华丽，所有做死在墙壁和地面上的东西，都是“带不走”的，这类东西越少越好。只要设计得当，白墙加艺术挂饰也能营造出不错的氛围。大相框可以放海报，黑白板用来写近期活动，我见过有人收集报废了的经典游戏，把版图、板块、小Token之类粘在墙上，看上去也很带感。

货架是用来储存和展示游戏用的，放在隐蔽角落的木架，或展示型的玻璃柜都可以。无论采购还是定制，都要考虑到体积和重量——将来店面布局调整时容易搬动。

柜子用来存放店面物资和个人用品，也可能提供给客人寄存衣物，甚至给玩家长期寄存牌册。储存重要物品的柜子注意保管好钥匙和防潮防霉，储存食物的注意杀虫灭鼠。

收银机比小抽屉和牛皮钱包正规得多。即使客人用不上收银条，自己拿来对账也很方便。收银系统导出的每日收支数据，可以定期统计客流量、消费水平的变化，非常有用。

6.特色装饰

店名和LOGO很重要，这是让顾客留下印象的第一步。店名要独特（先Google、百度有无重名）、明确（慎用谐音）、朗朗上口（普通话），如果方言读起来不顺口，可直接用英文（单词要常见且易拼写）。LOGO不必很华丽，但一定要形象鲜明，配色对比度高，标准是20步外能在一堆铭牌里一眼找出来。

店招、广告牌的灯要亮，倒不用很大。如果店是在商住楼里，可能不太方便公开打出招牌，可以用便于移动的易拉宝（易更换，易损毁，易收纳）放在出入口附近做指引。其实只要口碑做得好，牌子打响了，网上也容易搜到，客服电话畅通，门面招牌不是大问题。

客单上要印制自己的店面LOGO、列明入座时间、人数、时长、餐饮费用、折扣优惠、服务生/收银员签字，能让人消费得更安心。这是常备耗材，一天就要几十张。用过的客单每日收纳，除非已全部录入存档，否则建议至少保留3个月。

店长名片、会员卡、优惠券都是与店面形象直接挂钩的，不要图便宜，随便糊弄一下，建议找专人设计得好看一点。1毛钱一张的小卡片拿到手里就扔了，“看上去就很牛”的也许还能多留几天。很多人不喜欢随身携带太多卡，可以把会员卡与手机号联动，报个手机号就能直接享受会员优惠（需要软件系统支持且及时更新数据）。

杯子印LOGO很便宜，设计独特的话，宣传效果也不错。店面最大顾客人数×1.5（员工较少）或2（员工较多），就是至少要准备的杯子数量。按人手一个计算，一波客人刚走，新一波客人刚来，繁忙时段未必有时间洗杯子。宁可多备一些，千万不能萝卜快了不洗泥——只要有一个人嫌杯子脏，这一桌人可能都不会再来了。

可能会有人来推销定制纸巾，但实际质量往往很差，而且很少有人会去仔细看纸巾包装。



包厢的私密性，可以适当提高收费标准

舒服、耐用、不太贵，就是桌游店椅子的基本要求

别致的游戏展示架

人生履历

●游戏名称：CV　●中文译名：人生履历　●游戏人数：2～4人　●设计者：Filip Miluński
●出版公司：Granna　●出版时间：2013年

CV取自Curriculum Vitae，所以中文译为《人生履历》，这是一款通过掷骰子来收集卡牌的游戏，卡牌的内容就是人生中的各种事情，玩家收集各种事情来代表自己的经历，而人生目标卡则给了玩家一个收集什么类型事件的倾向。

游戏有一张放置各种卡牌的图板，另有87张卡牌、7个骰子和若干圆片指示物。游戏的卡牌分成童年卡、青年卡、中年卡、老年卡、人生目标卡等。童年卡作为玩家的起始手牌，根据玩家人数不同，以一定的规则分发给每个玩家，然后每人发一张人生目标卡。其他卡放在图版上对应的位置备用，翻开5张青年卡作为起始可以购买的卡。



《人生履历》封面

玩家要想购买卡，必须满足卡牌上的要求，要求主要体现在五个方面：健康、知识、感情、金钱、好运，如果玩家能满足卡牌上的要求，就能把卡牌拿到自己面前或是拿手里（事件卡），并且分类摆放，卡牌分成健康、知识、感情、工作、财产、事件等。这些卡牌同样会提供给玩家卡牌要求中的各个方面。玩家的回合流程首先要扔骰子，默认是4个，如果玩家面前有可以提供额外骰子的卡牌，就可以多掷，但最多7颗。玩家可以最多重掷两次任意的骰子，但是如果玩家扔出厄运的一面，则那个骰子不能再重掷，如果玩家扔出了3个或更多的厄运面，则要弃掉一张自己的已有的履历卡，不再重掷后，玩家可以用骰子来组合，购买卡牌，也可以打出童年牌或事件牌来满足要求，或者用上回合收集的圆片。购买的卡牌，按照类型放到一起，对于健康卡、感情卡和知识卡，新买的牌可以放到最下面或最上面，财产卡和工作卡，必须放到对应牌堆的最下面，事件卡则拿在手里。每种卡牌的最上面一张，会在玩家回合结束时提供相应的圆片图标，这些图标可以下个回合购买卡牌时使用。

当青年卡用完后，会继续翻中年卡和老年卡，在每个卡牌堆翻空时，会有一个奖励阶段，叫社会保障，这时如果拥有履历卡较多的玩家（可能不止一个）是最少玩家的两倍以上，则排前的玩家可以从图板上免费获得任意一张履历卡作为奖励。当老年卡剩余的张数小于玩家人数时，游戏就会结束。首先，玩家根据自己获得的感情卡、健康卡和知识卡的数量得到分数，张数与分数的比例是1-3-6-10-15的数列。财产卡上会有单独的分数，而每个玩家的人生目标卡则根据特定规则得分，总分最多的玩家获胜。

这款游戏通过骰子和卡牌的加成来收集卡牌，游戏方式十分新颖，从卡牌的牌面看很像《Funny Friends》，有需求有功能，但需求满足起来并不难，所以玩起来很非常流畅，玩家可以在一回合内得到很多卡牌，但由于卡牌的功能不同，而且每种卡牌只有最上面一张的功能可以发动，所以也在一定程度上控制了领先玩家的优势，游戏在卡牌布置和收集上类似DBG类型，但骰子其实是玩家的牌库，因此让游戏变得十分有趣，比之前出的骰子DBG要有趣的多。这款游戏已经有中国台湾公司代理发行了中文版，这样会有更多玩家可以体验到游戏的乐趣。P


《人生履历》配件图


《人生履历》中的卡牌和骰子

进化：物种起源

●游戏名称：Evolution: The Origin of Species ●中文译名：进化：物种起源

●游戏人数：2–4人 ●出版公司：Rightgames LLC ●出版时间：2010年

虽然这是一款2010年就出版的游戏，但今年上半年会发行这款游戏的中文版，因此吸引了我们的目光。目前，由于国内桌游市场并不大，所以国内出中文版游戏都以经典游戏和获奖游戏为主，而这款小卡牌游戏既然有勇气出中文版，则已间接说明了它的品质。



《进化：物种起源》封面

游戏包含84张卡牌、20多个食物标记以及两个骰子。玩家在游戏开始前，每人抓六张牌作为起始手牌，然后根据骰子比大小来决定先手玩家，因为先手玩家在游戏中会有一定优势，所以先手随着每轮游戏而轮替。

游戏的一轮分成几个阶段，第一个阶段是发展阶段，玩家轮流从手中打出牌，打出的方式有两种，第一种是将牌扣在自己面前的桌上（忽略卡牌正面的效果），代表一只陆地动物，玩家面前可能会有很多动物，第二种是将牌正面放到一张动物的下面，并且将卡牌的抬头部分露出来，卡牌正面的内容都是动物的各种属性，露出卡牌的抬头就代表这个动物拥有了这个属性，有些卡牌的两端有不同的属性，所以玩家要决定如何放到动物下面，并将想拥有的属性露出来，一个动物可能会有很多属性，除非特殊说明不能共存。除了脂肪组织属性之外，其他属性每个动物只能一张，同时，有些特殊的属性需要放到两个动物之间，就不用放到动物下面。

如果玩家不打算出牌，则之后也不能再出牌，直到所有玩家不再出牌，进入第二阶段：食物库生成阶段，根据玩家人数，先手玩家掷骰子，从而确定这轮的食物有多少，比如2个玩家时是一个骰子值+2，3个玩家时是2个骰子加值，然后将对应数量的红色食物标记放到桌子中间备用。



《进化：物种起源》配件图

第三阶段是喂养阶段，从先手玩家开始，玩家轮流从这轮掷出的食物库中拿一个红色食物，放到自己的动物上，每个动物默认只需要吃一个食物，但是有些属性上会写着+1或者+2，则代表需要多吃几个食物才能饱，玩家们如此循环拿食物，直到食物拿光，这个阶段结束。

第四个阶段是消亡和抓牌阶段，所有没有吃饱的动物都会在这个阶段死去，将他们连同属性都扔到自己的弃牌堆（每个玩家的弃牌堆独立，因为最后如果玩家间平分，则比较谁的弃牌堆牌多谁赢），之后，按先手顺序，玩家轮流一张一张补牌，补牌的张数是玩家活下来的动物的数量+1，但是，如果你没有动物活下来，并且也没有手牌了，则你可以补6张牌。游戏会如此进行，直到所有牌用完，最后，玩家每个活下来的动物2分，每个属性1分，每个+1或+2的属性也同样加相应的分。总分多的玩家获胜。

从流程看，游戏貌似很简单，也没有什么互动，玩家们就是尽量要让自己的动物活下来，但不同的属性，使玩家间充满了交互和博弈。最常见的要数肉食，有肉食属性的动物可以吃掉其他的动物，玩家在喂养阶段拿食物时，在该拿食物时放弃，则可以发动肉食。被吃掉的动物也会进入对应玩家的弃牌堆，而带肉食的动物则会额外获得2个食物，水生属性会让玩家的动物和其他动物不能互相吃（肉食），大体型属性会让其他动物无法吃你，除非那只动物也有大体型；有毒属性会让吃你的动物也一同死去，穴居属性会让动物在吃饱后就不能被吃，善跑属性会在被吃时可以掷一个骰子，如果是1-3就被吃掉，4-6就没事，合作协同属性是放到两个动物之间的，当一个动物吃食物的时候，另一个动物也可以吃一个，最有趣的莫过于寄生虫属性，是给别人的动物出的，效果是+2，可以让对手的动物因无法吃饱而死掉。

正是由于这些有趣的属性，让游戏变得非常欢乐，有人说他像《小白世纪》，但《小白世纪》中有合作因素，而这款游戏则是纯对抗，玩家间会为了让自己的动物能活下去而不断努力着，而看到某个玩家有很多动物的话，其他玩家也会想办法将他们消灭，不让他们活到最后，大自然的竞争是残酷的，这一点在游戏中充分的体现了出来，没有什么动物是可以从第一回合一直活到最后一个回合的，也没有什么属性组合是可以无敌于动物界的，玩家们总是会根据实际局面来给动物加上不同的属性，以适应大环境。如此有趣的游戏，让我们一起期待中文版吧。P



时代与人——手游浪潮下的核心玩家

不知不觉间，游戏已经成为了全民话题，这个年代，玩游戏再也不是什么小众娱乐，也不会让人说成是玩物丧志了。常常可以看到从几岁的孩子到五六十岁的大叔大妈，都捧着手机在玩游戏——是的，是捧着手机在玩游戏，不是PS3、也不是电脑。厂商们纷纷转型去开发手游，游戏媒体不全力报道手游甚至都很难生存下去。作为一个一路走来的核心玩家，你有喜欢玩的手机游戏吗？手机游戏占去了你游戏时间多大的百分比？又或者你根本对手机游戏不屑一顾？你怎么看待现在的手机游戏热潮？

本期的话题，没有太多核心玩家出身的作者表示很感兴趣的样子，可能是因为……这个话题实在是钩太直！不过，依然有几位果断出手，想知道他们说了什么吗？各位，请里面进，小二，上茶了！

当奸商遇到核心玩家

“这怎么能叫游戏？这哪里配叫游戏。飞个小鸟，跑个神庙，玩这些小游戏能算第九艺术吗？”接连便是难懂的话，什么“索狗”，什么“满屏的游戏性”之类，引得众人都哄笑起来，店内外充满了快活的空气……

■说书人 hjpotter

我是一家手机店的老板，这家店是从我爸手里继承的，原本是以卖水货游戏机和盗版碟为主，现在则主营水货手机平板的销售兼维修，也收二手机（原则上我们不会当新机器卖）。由于我有一手祖传的贴膜技术，因此生意还算不赖。

周六的下午店里客人总是不少。两个年轻人在一边讨论到底是刷CM系统好还是锤子系统好，一个小女孩缠着年轻的母亲非要买iPad，店里一时人声鼎沸。但一位新进来的客人却吸引了所有人的目光。

他是来这家店的夏天穿夹克的唯一的人，那件夹克又脏又破，似乎十多年没有补，也没有洗，一些常客都管他叫“核心玩家”。但这个胡子拉碴的核心玩家来头可不小，某杂志撰稿人是也，每月居然也能拿到几百元的稿费。他对人说话，总是满口“沙盘”“蓝海”，叫人半懂不懂的。

“最近生意怎么样啊，听说自贸区建成了，行货XBOX也要进来了，忙着发财呢吧。”

果然是核心玩家，消息真灵通。

“是啊”，我说道，“不过我们现在主营手机平板业务了，你不来一款吗？”我给他展示了一下刚从华强北进的大锤子手机。“刷机30一次，贴膜50，高清膜100，进口膜200（我会告诉你其实都是一样的东西吗）。”

“手游？手游根本不能打啊。有了‘刀塔’，谁还会去玩《刀塔传奇》



在高分辨率下，iOS版《怪物猎人》的实际画面表现要远远超过PSP版



制作商轻松将《三位一体2》移植到了移动平台

呢？不过说起来也怪，以前地铁上一排一排的PSP消失得无影无踪，反而从几岁的孩子到五六十岁的大叔大妈，都捧着手机在玩游戏，真是世风日下啊。我就拿个诺基亚功能机，不也活得好好的。”谈起手机游戏，核心玩家一脸的不屑。

我用手一指店里的客人：“大家不都玩得开心着呢。就拿我妈来说吧，她在店里卖了一辈子游戏机，都没摸过一下手柄，老说玩游戏是玩物丧志，但现在却迷上了《全民飞机大战》，玩得不亦乐乎，非要跟我大姨比个你死我活。现在每个人都有智能手机，看到其他人玩游戏，你也很难不来上两把。”

他听罢也拿起手边的《Flyppy Bird》，试玩了几把，结果成绩没有一次超过2分。

旁边的几个年轻人见状便问道，“大哥，你真是杂志撰稿人吗？”核心玩家看着问他的人，显出不屑置辩的神气。他们便接着说道，“你怎能连《Flyppy Bird》都玩不好呢？”他涨红了脸，额上的青筋条条绽出，争辩道，“这怎么能叫游戏？这哪里配叫游戏。我买过几千张碟（5元1张10元3张，我爸可会做生意呢），硬盘里不知道装了多少游戏。飞个小鸟，跑个神庙，玩这些小游戏能算第九艺术吗？”接连便是难懂的话，什么“索狗”，什么“满屏的游戏性”之类，引得众人都哄笑起来，店内外充满了快活的空气。

“卖不出去还谈什么艺术？再好的游戏也需要平台推广。”我反驳道：“就拿日本来说吧，索尼去年亏了12亿美元，任天堂更是流年不利，据说‘聪哥’和‘姨夫’要一起下课。但你觉得日本游戏市场衰败了？日本游戏不行了？大错特错！其实日本市场的特点决定了他们需要一台最移动的设备，之前是NDS和PSP，现在则是安卓和苹果。日本手游市场的规模不仅超过了家用机和掌机，销售额也排名世界第一。游戏平台的门槛越低越好，只要有足够的用户基数，就不愁上面没好游戏。现在不光任天堂有往手游方向发展的意思，就连卡普空‘卡婊’都抢先一步推出了《怪物猎人》的iOS版，分辨率还是全高清呢，你看，秒杀PSP不是。真猎人，自然要玩下载的民间汉化版。”

他摆弄了一下iPad上的《怪物猎人2G》，立刻被高分辨率的画面震撼到了，仿佛回忆起了自己在猫车上度过的日日夜夜。

“再看看最新一代家用机吧。”我乘胜追击：“PS4和XBOX ONE用的都是AMD的上网本CPU，i3默秒全知道不？硬件无力，软件不精，功能松散，系统迟钝，没一个部分像样！就凭这还想抢占蓝海市场？做他的美梦去吧。”

他打断我的话，将两个指头的长指甲敲着柜台说道：“不管新一代家用机怎么烂，也总比手机平板强吧。小鸟那画面，能和《战神》比吗？能玩出优越感吗？”

“优越感？你看见我手里的这个平板了吗？专为像你一样的无法长时间保持一个姿势的精力无穷的用户设计（这广告词真棒），性能堪比台式机。”我晃了晃手上的Win8平板，说道：“CPU厂商业绩连续下滑，板卡厂商纷纷赔钱，你看现在还有多少人装新电脑？反观这玩意不光是携带方便，用Office写个稿子，玩个《中国爱情故事5外传》也没啥问题。在公交车上这么一立，别提有多拉风了。”

“你再看看Nvidia新出的这款Tegra K1处理器，核心显卡的性能堪比GT630，小米平板用的就是这个。开发商仅用了6周时间，修改了少量代码就移植上了《三位一体2》，画面表现也完全不输给XBOX360。接下来会移植的还有《半衰期2》和《传送门》这样响当当的大作。看这外形，这性能，为发骚而生，比PSV不知道要高到哪里去了。你说你是画面党，不服你跑个分啊！”

“那操作呢？触屏有一点手感可言吗？就那虚拟摇杆，虚拟按键，白送我都不愿意玩。”他咬着嘴唇，一副不服气的样子，半天才挤出一句话。

我一拍大腿：“操作？操作你更不用担心了，有外接手柄啊！您老人家玩外设那么多年，知道罗技不，玩过Hori否？赛睿的鼠标你用过几个？这些厂可都有配套的外接手柄，按键齐全手感优异，还能为手机提供额外的电量，哪个也不比360手柄差，你掌机还没有L2和R2键呢（别跟我提那啥背触）。而且现在苹果和安卓也在不断改良对手柄的支持，是个核心大作就支持手柄。你堂堂一核心玩家，手机上不挂他一个半个手柄怎能走在时代的前沿呢。再说你不是喜欢初音吗？就算不外接手柄，音乐游戏用触屏玩要多完美有多完美。还有解

谜游戏，养成游戏，文字冒险游戏……触屏的交互性哪是那硬邦邦的家用机和电脑能比的。这叫人文情怀，情怀你懂吗？”

“情怀？你说的那些游戏都是氪金游戏吧？谁土豪谁牛X的游戏能玩？那些游戏从教程开始就不断提醒你怎么变着花样充钱，花出自己的个性和风采。整个核心游戏机制与是否好玩无关，单单围绕着‘捞钱’二字做文章，和老虎机有区别吗？趁着游戏流行的时候大捞一笔，然后像大众偶像——江南皮革厂的黄鹤一样带着小姨子远走高飞。让我掏钱玩这些杀鸡取卵的游戏？门都没有。”

果然是精明挑剔的核心玩家，永远处在“人傻钱多”的对立面上。“不愧是核心玩家，居然能站在厂商的角度思考。”我连忙给他戴一顶高帽。“就算是氪金游戏，只要制作足够良心，不花钱体验也差不到哪儿去。你看世界上最流行的《部落冲突》《炉石传说》《Kingdom Rush》，哪一个是必须花钱才能玩的？凭你如此毒辣的眼光，还会上那些三流小厂商的当不成？”

“你看我们本月特惠的大锤子手机，192核显卡，最趁你这极客气质。什么，钱没带够？分期付款啊，24个月，月月有惊喜。没准你投稿的那些杂志还要出个手机端啥的，你这也算走在时代的前沿了啊。来来来，老主顾优惠一条龙服务，我给你免费刷个最先进的ROM，里面装满各种安全卫士神盾管家，保证实惠，再半价卖你一张巴布新几内亚进口的白金级高清通透膜。啥，保护壳？放心，我们这保护壳都是装甲车级别包得严严实实的，管他手机用了什么什么世界最薄工艺，金属拉丝背壳，统统摸不到，用个几年都跟没用过一样。”

看到他的手伸向钱包，我已抑制不住嘴角的微笑。

老菜鸟的新问题

当年“雅达利冲击”最终的结局是彻底玩死了美国的传统电子游戏行业，至于如今的智能手机游戏行业又会落得何种下场，嗯，我们不妨走着瞧。

■说书人 Richard

说来惭愧，尽管从最早接触的红白机算起，本人上手体验过的游戏林林总总基本上也超过了四位数，但平心而论，在“游戏技术”方面咱依然是不折不扣的一匹菜鸟——远的不提，迄今为止，不用即时存档一命通关《魂斗罗》和《超级马里奥兄弟》对本人来说依然是不可能的任务；而在格斗游戏这种需要考验反应速度与操作技巧的领域，本人的水准更是贻笑大方：直到今天，“街霸”里隆的波动拳对咱来说依然是挑战性十足，据不完全统计在实战中顺利使出的概率顶多只有40%……很失败对不对？不过即便如此，尽管在“博大精深”方面的表现完全不合格，但至少在游戏阅历方面咱还是略有建树的，最低程度在判断一款作品的游戏性方面是否合格依然有七成左右的把握——对于手机游戏这种乍看之下强势无边实则色厉内荏虚有其表的新兴领域来说，这个判断准确率基本上已经是够用了。

众所周知，在如今的游戏业界，手机游戏绝对是发展速度最受瞩目的一匹黑马，从传统游戏大厂到以抄袭为生的页游作坊再到某所谓新世代文艺偶像，所有兜里有点闲钱的圈里圈外人士似乎都想从这片咸海当中捞上几尾肥鱼尝尝；一时间，大大小小的手游在各种应用商店中百花齐放，依稀让人看到了当年雅达利平台牛鬼蛇神乱舞TV游戏产业大跃进时期的盛景——只不过当年“雅达利冲击”最终的结局是彻底玩死了美国的传统电子游戏行业，至于如今的智能手机游戏行业又会落得何种下场，嗯，我们不妨走着瞧。

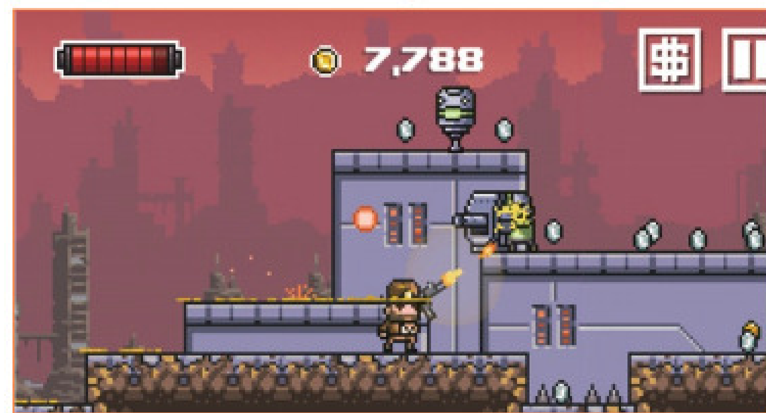
回归正题——尽管如今的智能手机游戏发展规模可谓一日千里，各路光脚或穿鞋的厂商在这个平台上你方闹罢我登场创造出了五花八门形形色色的各种产品，但对于我等传统游戏的老菜鸟来说，靠谱的或曰至少能让人看到这个行业发展方向的作品似乎还是少了那么一点点……不过少归少，至少还是有厂商愿意尝试制作那些符合旧时代玩家口味的游戏新作，这是必然的。更耐人寻味的是，从这些少数派厂商的奋斗轨迹上，我们不难看出老派游戏开发者在新世代浪潮中的奋斗、挣扎与迷惘……下面就让我们一起来看个究竟吧。

《随机英雄》：移动平台的一桶镍币

如果你是一位从在线Flash游戏过渡到应用商店游戏的玩家，那么《Burrito Bison》（野牛复仇记，或者直译为卷饼野牛）大概会在你的记忆中留下些许印象：这部由知名Flash游戏制作组Juicy Beast开发的休闲作品曾经在Armorgames.com上获得过大量的好评，移植到iOS平台上之后同样受到了不少玩家欢迎。除此之外，倘若你留心观察一下这部移植作品的片头，很容易在Juicy Beast那个“打喷嚏的小精灵”LOGO之后看到另一个标签：一头咆哮的剪影霸王龙。这就是我们今天的主角，来自加拿大的移动游戏开发团体Ravenous Games。



这便是Ravenous Games的LOGO，一头咆哮的T-Rex



横冲直撞不是《随机英雄》的精髓，利用地形伏击敌人才是这个慢节奏动作游戏系列的核心

作为一家已经拥有15年游戏制作经验（自称）的开发小组，我们可以从Ravenous Games出品游戏的外观上看到鲜明的“时代烙印”——色彩鲜明的



平台动作游戏不可或缺的Boss战当然不会在《随机英雄》当中缺席，运用你的观察力与策略头脑安排战术击退它们吧



乍看之下，《随机奔跑者》似乎继承了《随机英雄》系列多样化角色的特性，实际一上手就知道完全不是那回事



枪械系统更是退化到了“攻击力至上”的简陋水准，简直让人不认细看

2D画面，外加挑战性十足的难度设计。到目前为止，Ravenous Games旗下大受欢迎的作品几乎个个都可以看到传统平台动作游戏的影子：例如《League Of Evil》（邪恶联盟）系列，无论是短小精悍的关卡设计、流畅自如的操作手感还是不算简单但并非让人无从下手轻易言败的游戏难度杠杆，所有设定无不让真正喜欢ACT游戏的玩家心满意足。

除此之外，Ravenous Games旗下还有另一个颇受好评的动作游戏系列，那就是《Random Heroes》（随机英雄）。如果说《邪恶联盟》系列后几部作品的矢量图风格画面多少会让老派玩家感到失落，那么《随机英雄》系列的所有元素绝对会让这些怀旧主义者大呼过瘾：仿佛是要与视网膜屏幕那引以为豪的超高分辨率故意作对一样，《随机英雄》系列两部作品的画面无不充斥着颗粒分明的像素马赛克，游戏的分辨率简直和8位机时代的某些经典作品如出一辙。显而易见，如此生猛粗糙的画风势必会吓跑一大群凭借第一印象判定游戏素质的入门级玩家，而对于那些为数不多坚持下来的朋友来说，只要熬过了上手阶段的适应期，这个系列的真正魅力绝对不会让他们失望。

和最传统的2D平台动作射击游戏一样，《随机英雄》完全抛弃了华而不实的重力感应操作等噱头，取而代之的是朴实无华的方向键＋跳跃＋射击的标准操作配置。令人印象深刻的是，尽管虚拟按键的手感与传统手柄的实体按键完全不在一个量级上，但《随机英雄》硬是还原出了红白机时代经典作品的醍醐味——尽管乍看之下似乎与《魂斗罗》那种犹如水银泻地的快节奏流畅操作还有差距，但深入体会就不难发现，《随机英雄》那种步步为营稳打稳扎的射击手感完全是为触屏设备虚拟按键量身定制的正确选择，无论灵敏度还是容错性方面的打磨都是恰到好处，足以让绝大多数被AppStore上粗造滥制动作游戏彻底败坏胃口的传统玩家感动得一塌糊涂——这才是我们真正渴望的滋味！

除了最基本的操作体验之外，在游戏系统方面，《随机英雄》的表现同样不乏亮点：玩家可以利用游戏流程中收集到的虚拟钱币解锁威力更强大的武器以及属性能力各具优势的新角色。虽然在初代作品中，这些新元素的特点基本上只是数据方面的差异，但在《随机英雄2》当中，凭借着各种鲜明的特性，这些不断解锁的新内容在很大程度上改变了游戏的基本风格——拥有不同破坏力、射速、连发散布值以及贯穿跟踪等效果的武器可以满足各种射击游戏玩家的口味，而拥有二段跳、踩踏攻击、攀墙以及更高金币获取效率的角色更可以适应不同关卡与Boss的攻略场合。最贴心的是，除了消耗虚拟货币进行升级之外，大部分拥有特殊能力的基本角色都可以随着关卡的推进利用积累的钱币解锁属性值与能力效果更强的进阶人物，我们完全不必担心自己的操作习惯会随着强度已经跟不上关卡难度的早期角色一并退休，值得给32个赞！

总而言之，尽管从主流移动平台游戏的基本设计原则来看，《随机英雄》包含的设计算不上出色——内购选项确实存在，但其中出售的内容完全可以在反复尝试游戏关卡的过程中顺利获取，至于“点击就送”的神兵利器更是压根不存在——换句话来说，对于那些信奉“有钱就能当大爷”原则的所谓核心移动平台游戏玩家来说，《随机英雄》不是什么值得入眼的闲暇小品；但对于那些习惯“一次购买，终身畅玩”的传统游戏玩家而言，这个系列无疑是值得一试的怀旧派新作。

《随机奔跑者》：它的副标题叫胡扯

倘若Ravenous Games能够沿着《随机英雄》的风格一路发展下去的话，即便不可能成为一夜暴富的吸金手游大户，至少也能在小众经典游戏玩家圈子中成为口耳相传的推荐厂牌。然而遗憾的是，面对当代手游行业大环境的吸金潮流，这头咆哮的大恐龙最终也未能摆脱诱惑——《随机奔跑者》就是这样一款标志着堕落的耻辱之作。

乍看之下，《随机奔跑者》除了游戏类型从平台动作转变成了跑酷之外，似乎与《随机英雄》差别不大——某些方面甚至还可以说是略有进步，例如画面点阵的发色数与精细度，俨然是从8位机一步跃进了16位机的门槛。然而，这种脆弱的表象在游戏正式开始不到5分钟的时间内就会被彻底粉碎，残余在玩家面前的，唯有写作“利润”读作“胡扯”的残酷真相而已。

首先，和《随机英雄》类似，《随机奔跑者》也提供了为数不少的角色人物与武器装备供玩家在游戏的过程中逐一解锁。但荒唐的是，这些属性各异的角色除了“更耐打一点”以及“似乎跑得更快一点”之外，完全看不出还有什么其它卖点，类似《随机英雄2》那种“适应不同关卡进度选择不同人物”的设计荡然无存。武器设置也是一样，结合地形与操作习惯

挑选不同枪械的设定完全变成了泡影——稳扎稳打的战斗风格？拜托，这可是跑酷游戏，武器唯一的存在价值就是用最快的速度把主角面前的所有敌人统统轰至渣以免撞上去掉血，老老实实去选择破坏力最高价钱也最贵的武器就不会有错，不要多想！

其次，作为一部跑酷游戏，面对关卡中的敌人与机关躲闪不及一命呜呼原本并不是稀罕事，但就在“请从头来过”还是“原地复活整军再战”这个方面，Ravenous Games也没能让大失所望的玩家重拾希望——不由分说地重头再来固然硬派十足，但对于那些所谓的“主流移动平台核心玩家”来说，这种既不近人情也不近钱包的设计明显不够贴心，于是大恐龙顺应潮流地送上了“即时复活”的备选项——你猜对了，这个福利功能自然不是免费的，并且它消耗的还不是关卡中随处可见的金币，而是乍看之下“流程中收集数量有限”的钻石。什么？每次复活水涨船高的钻石消耗量有些吃不消？没关系，大恐龙提供了充足的内购选项可以满足所有土豪金主的砸钱欲望！换句话来说，对于那些“不差钱”的玩家而言，即便心血来潮想要用初始角色与装备来一场毫无技术难度的通关之旅也丝毫没有问题。虽然从开发者的角度来看，这种设计无疑大大增强了内购消费的吸引力，但如此一来，关卡设计与难度控制还有什么实际意义？

最后，在基本的游戏关卡与角色装备设计已经一塌糊涂的前提下，作为最后底线的收集系统毫无悬念地步上了自甘堕落的道路——在《随机英雄》当中，每个关卡都会提供几颗不易收集的钻石或者类似道具来作为场景探索者的报酬，玩家可以消耗这些资源来对角色与装备展开强化。尽管这些特定资源的数量非常有限，但对于愿意认真体验游戏的朋友来说，一路收集的数量也足以满足自己的需求——内购？对我们而言完全没有存在的必要。但在《随机奔跑者》当中，尽管这种可以解锁新人物新道具的特殊消耗品在每个关卡当中出现的数量看似十分有限，但只要我们完成一局游戏后选择“重试”，马上就会发现之前已经被收集过的“限量”资源重新出现在了原位上，这简直就是对玩家努力的侮辱——没错，我们可以通过反复刷关卡来源源不断地获得原本应该是非常珍贵的消耗资源，但如此一来，所有的交易系统究竟还有什么存在价值？

一塌糊涂的游戏关卡，毫无合理性的难度控制外加画虎不成反类犬的内购设计，最终让《随机奔跑者》变成了一部几乎彻底败坏Ravenous Games声望的恶劣作品。事实上，尽管推出时间并不算晚，但在AppStore上的评分当中，《随机奔跑者》的评价也要远远低于《邪恶联盟》与《随机英雄》系列。事已至此，在探索新盈利方式道路上栽了跟头的大恐龙又该如何选择下一步棋路？《地牢迂回战》可以告诉我们答案。

《地牢迂回战》：迂回路，回归路

或许是《随机奔跑者》的彻底失败让Ravenous Games见识到了游戏制作业“不进则退”的残酷本质，吸取教训的大恐龙放弃了投机取巧的下作手段，把自己的开发精力重新集中在了延续发扬传统游戏精髓的道路上。这一次，咆哮的霸王龙总算没让我们失望——《地牢迂回战》的顺利诞生，再次让无数传统游戏爱好者看到了这家制造组回归正道的进取之心。

和《随机英雄》相比，《地牢迂回战》尽管拥有如出一辙的画面风格（部分道具素材甚至还是直接沿用下来的），但在其余方面则采取了截然不同的设计新思路——刀枪剑戟取代了长枪短炮，盔甲与饰品系统取代了属性各异的英雄角色，更完善的升级系统以及随机关卡地图（没错！）也让玩家体验到了有别于《随机英雄》的另类特色。最让人欣慰的是，尽管这款新作和《随机英雄》系列一样拥有无伤大雅的内购系统，但指望依靠现金提前购买到顶级装备轻松破关根本就是天方夜谭——无论是终极武器、护甲还是饰品，能够提升的属性都是相当有限的。如果没有通过反复挑战关卡磨练技术并合理分配主角的升级属性点，初期的Boss和地牢杂兵就足以让玩家吃不了兜着走。如果说《随机英雄》所传承的是经典2D平台动作游戏的精髓，那么毫无疑问，《地牢迂回战》所继承的就是众多2D动作探索冒险游戏的意志。尽管作为新生系列的第一部作品，在系统深度与多样性方面《地牢迂回战》还有不少值得继续打磨发展的余地，但是联想到从《随机英雄》到《随机英雄2》产生的游戏性质变飞跃，回归正途的Ravenous Games势必可以在后继的发展中给我们带来更多的惊喜。大恐龙，一路好运！

轮子与快消：“老调重弹”的新启示

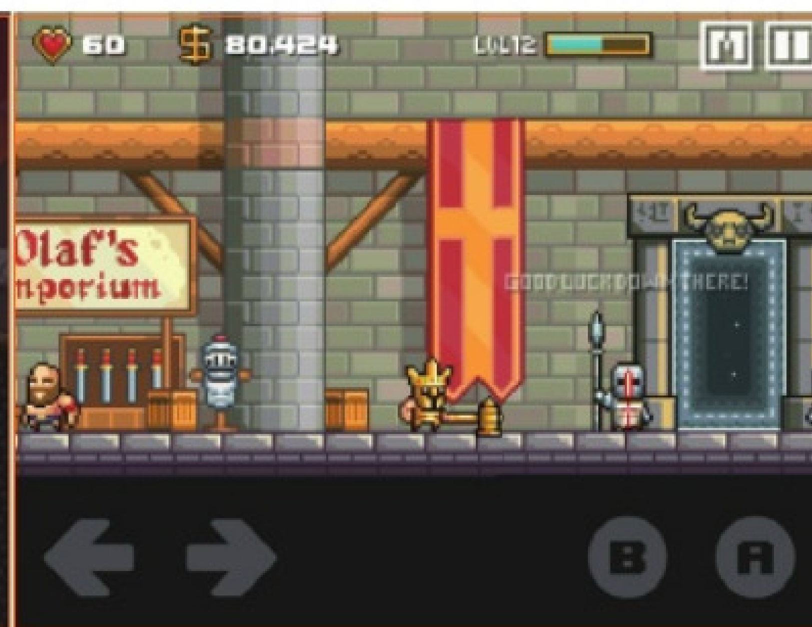
与传统游戏业相比，手游行业目前最突出的特色是什么？答案恐怕一言难



简直是岂有此理——明明是以线性狂奔为卖点的跑酷游戏，设计这种需要反复攀墙跳才能越过的障碍到底是意欲何为？



跑酷途中不幸殒命怎么办？且用钻石复活大法——至于这钻石怎么来……试试内购补丁吧，你总不会真的去掏钱吧？



《地牢迂回战》给人的第一印象便是回归了《随机英雄》系列的粗糙马赛克画面——但这种看似退化的发展是值得的

尽。不过，从主力用户的购买习惯来看，相信不少朋友会把这片新兴市场与快速消费行业视作同类。显而易见，在这种缺乏品牌忠诚度的盈利模式中，指望依靠“传统的经验”来开拓占领市场无异于南辕北辙——但是，经营模式与制作思路毕竟是两个概念，源自传统游戏的制作经验并非毫无价值，Ravenous Games的沉浮便已经很清楚地证明了这一点。尽管距离重归主流依旧遥遥无期，但大恐龙的故事至少告诉我们，在这片同时散发着无穷活力与投机倒把陈腐气息的沃土上，依旧有人愿意凭借旧世代的经验削出轮子开拓进取——对于手游这片发展前途依旧混沌不明的新大陆，以及那些未曾忘记传统游戏荣光的老玩家来说，这已经足够了。

一坨神作的诞生

“我们究竟在做什么东西？”

“就是一坨屎！”

■说书人 长鼻君

我是一个游戏策划，做游戏是我一直以来向往的职业。从很小的时候开始，放假玩红白机，逃课去网吧就成了我的生活习惯，游戏成了我生命的一部分。怀着这份热情，我毕业后就投身到了游戏行业。像我这样三流大学毕业，把大好时光都花费在游戏上的人，英语不行、数理不清，既不会写代码，也不会画图画，想在游戏行业混下去，就只能当策划。入行前我对游戏业满怀憧憬，好似明日里就成了3A大作的灵魂人物，在镁光灯下受到万千玩家的膜拜。

可我现在只是个执行策划。入行半年不到，我只能打打下手，不是给加班的前辈买泡面，就是充当临时测试员。成为知名游戏人的道路漫长得似乎没有尽头。我也不知道我在做什么东西，只是每日完成主策扔下来的任务。我很苦恼，觉得这不是我要做的东西。于是我壮起胆子试问主策：“我们究竟在做什么东西？”

主策的视线都没有离开他的电脑屏幕，淡定地回了一句——

“就是一坨屎！”

“明知是屎，为什么还要做？”

“因为就是有人爱吃。”

从那一天起，我的世界观被颠覆了。然而这只是一个开始，更令我大开眼界的事情，发生在这段对话后不久。

题材枪毙大会

某一日，我竟然有幸和制作经理一同去开手机游戏的立项会。在行业里，立项会是游戏制作过程中极其重要的一环，从某种程度上讲，它从一开始就决定一个项目的成败。而如此重要的会议，竟然会拉我这个菜鸟上阵，只能说是机缘巧合，冥冥之中自有神意。原本该去开会的是当然是主策划，可他正巧前几日得了个大胖小子。虽然他总喜欢跟老板表忠心——“我把这个项目当成自己的孩子一样呵护”。可真遇上不能两全的时候，给亲儿子把屎把尿可比做一坨屎来的更热情呢。更巧的是，其他两个资深策划也厌倦了这里的工作，早早地打了辞职报告，现下就剩下我一个名义上的策划，只得被制作人拉去充数。原本我心里直打鼓，生怕在会上说错了话，制作经理嘿嘿一笑：你啥想法也别提，只管附和着老板帮他吹。可我心里还是没底，生怕露陷。

会议室里，已经坐了三个人。一个是我们公司的老总，抠门的创业者；一个是梅老板，老总新忽悠来的投资人；还有一个资深游戏业大神牛哥，号称做红过好几款游戏，尽管我一个都没听说过。

老总一看人到齐了，就开门见山地定下这次会议的目标——做一款赚钱的游戏。事后制作经理才告诉我，其实他开的每个立项会都只有这一个目标。

接下去，就是会议的第一个议程——给游戏选个题材。我这就开始纳闷了，按照我接触的游戏理论，不是应该先定游戏核心玩法，想清楚这个游戏怎么玩再选题材吗。还好我疑惑的眼神没有被别人发现。但牛哥似乎察觉到梅老板已经跟不上会议的节奏，于是向他解释，现在的手游，玩法都差不多，靠什么让渠道和玩家看上你？当然就是吸引人的题材啦。你有一个叫得响、名气大的题材做靠山，比你费劲心思想透游戏怎么好玩来的有用。这是我在会议里上的第一课。

于是，大家开动脑筋，在白板上呼啦啦列出了一大堆觉得能吸引眼球的游戏题材。我使出浑身解数，把二十多年来的游戏经验全都回顾了一遍，把我喜欢的题材都报了出去。接下去，就是对题材进行筛选。牛哥上来就把我报的那些东西一个一个划去。我菊花顿时一紧，难道我这个滥竽充数的菜鸟策划，就这么在业内大神面前现了原型？

牛哥一边划去我的题材，一边向梅老板和老总解释为什么这些题材都不能做——

三国：你也做三国，我也做三国，十个游戏九个是三国。尽管三国还是个一线品牌，玩家也买账，可渠道方面已经不太愿意推三国题材了，原因无他，就是在众多游戏中跳不出来，推广成本高。枪毙！

海贼王、火影忍者等：俗称民工漫题材。这些个动漫作品知名度高，读者和目标用户高度重合，这也好那也好，就是打起版权官司来叫苦不迭。以前日本公司来中国告中国公司，没一个赢的。现在鬼子变聪明了，找中国公司告中国公司，打代理人战争，往后这类盗版题材日子不会好过。等你有钱和万代、东映、集英社打官司的时候我们再



《金瓶梅》？这当然是个绝佳的点子（注：本图片仅为网络素材，与文章内容并无实际关系）

来讨论这个问题。

武侠修仙：等你有钱和金庸、古龙、出版社打官司的时候我们再来讨论这个问题。

魔兽、DotA：等你有钱和暴雪、动视、打官司的时候我们再来讨论这个问题。

原创幻想风、蒸汽朋克风等：小众中的小众，出了谁玩？

儿童题材：儿童是祖国的未来，所以把他们的钱留给未来的游戏商去赚吧。我们只赚现在的钱。

眼看着大家想出来的题材一个个被毙，老总有些急了，求牛哥指条明路。牛哥哥在板上写下四个大字——

"性与暴力"。

性，就是色情，就是暧昧。你看现在一打开应用商店，哪个游戏的图标不是半露酥胸的美女？暴力，就是打打杀杀，中国玩家只要有竞技场PvP，肯定是死命砸钱。你们想想，还有什么题材能让人联想到性与暴力的？

"金瓶梅。"一直处在状况外的梅老板突然冒出一句，整个会场都震惊了。这真是绝佳的点子。性与《金瓶梅》的关系自然不必多说，要和暴力挂钩，那就往里加水浒人物嘛，反正都在一个世界观里，谁去管他呢。

大家纷纷表示梅老板这个想法好，直夸他有做游戏的悟性。我的人生得到了一次升华。

玩法拷贝研讨

定下了《金瓶梅》这个题材，下一步才是决定游戏玩法。牛哥又开始向我们普及现在行业内的标准动作——

题材只能保证你能吸进多少用户，核心玩法才是留住玩家的关键。那什么样的玩法吸引人呢？据我调查，手机玩家都喜欢无脑简单的战斗。大付费玩家最喜欢做的事情，就是进入战斗什么也不做，直接告诉他结果：你赢了。更多的玩家，一开始都会看游戏呈现出的战斗效果。本质上，中国所有的手游都是比数值，但是在视觉上谁表现得精彩，表现得夺人眼目谁就能跳出来。

我怯怯地提问，我们究竟做什么类型的游戏？

于是新一轮枪毙大会开始——

模拟策略：太费脑子，中国玩家不喜欢复杂的规则。不要做策略游戏，除非你是腾讯。

休闲益智：用户很广但付费意愿很低，推广效果不好，拉进来的都是一群不肯花钱的屌丝。不要做休闲游戏，除非你是腾讯。

纸牌麻将：打赌博擦边球？公安叔叔分分钟教你做人。不要做纸牌游戏，除非你是腾讯。

跑酷格斗：用户群体需求量大，推广成本太高，不要做跑酷、格斗游戏，除非你是腾讯。

另类小众：这个连腾讯都不敢做……

既然这么多类型都不能，那我们只做一种：角色扮演。玩家已经从端游、页游时代走过来，习惯了这种无脑RPG，付费比率也很高，当然就做这类啦。

我又不好意思地问，那是不是我们该想一个有趣而富有创意的战斗方式？

在场的人除了梅老板都笑了。我感觉这次糗大了。制作经理拉拉我，意思让我别再说了。牛哥笑道："我们从不创新，我们只是核心玩法的搬运工。"

其他人纷纷点头表示赞同，与其绞尽脑汁想一个可能会有问题的玩法，不如照搬现成游戏的系统，既省时间又有市场验证。牛哥说，找创新玩法的事情，就交给日韩同行来做吧。他们时不时就会推出新鲜玩法的手游，到时候我们照着抄一个，套层三国的皮就行了。你看《智龙迷城》《勇者前线》《Monster Strike》，哪个不是一上日本市场，国内就抄过来了？

那我们该抄哪一个呢？大家纷纷把自己玩过，觉得还不错的手游拿出来分享。《我叫MT》，战斗已经过时，《放开那三国》已经是这种类型的极限。《刀塔传奇》正火热，可一同在抄的不下十个。塔防游戏太诡异，益智游戏太休闲。大家绞尽脑汁的时候，我突然抬头，看到白板上"性与暴力"的四个大字，脑中突然灵光一闪，不禁叫了出来：

"打飞机！"

会议室内再次响起一致的赞同声。大家纷纷对我的创意表示认同。现在《雷霆战机》《全民飞机大战》正当红，我们也做个打飞机的游戏，就算是吃屎还能赶上个热的。只要做得够快，就有机会搭顺风车。

就这样，这个游戏的题材和玩法，两个对立项最重要的事情就这么定下来了。我们的游戏，就是一款《金瓶梅》加上打飞机的游戏。即日起开工，项目代号"西门庆打炮"。真的是很黄很暴力，玩家一看一定赶紧把它给下载了。

定完项目，我和制作经理离开了会议室。临走的时候，老总、牛哥和梅老板还在畅想这款游戏的光明未来，谈论着如何在23:59分开服以获得90%以上的次日返回率，如何把100万的月流水报成日进千万的账面，如何搞个低俗营销炒热话题……

我只觉得当我走出这间会议室的时候，犹如获得了崭新的生命，能够在游戏界的洪流里继续弄潮戏浪。半年后，我将捧着这坨热气腾腾的"神作"奉献给全体中国玩家。

敬请笑纳。

（以上内容纯属虚构，如有雷同纯属巧合）



要的就是很黄很暴力！（注：本图片仅为网络素材，与文章内容并无实际关系）



（注：本图片仅为网络素材，与文章内容并无实际关系）



林晓：本期读编我继续客串，因为8神经太忙了……网站的建设、移动APP的开发、当然还有新同事的招聘，等等，许许多多的工作等着他。怎么会突然这样忙？因为，《大众软件》APP移动媒体项目的众筹活动成功了，只用了22天的时间，就有3423位热心人，为《大众软件》的梦想募集了100万元！

而今迈步从头越

2014年5月15日，下午3点28分，众筹累计金额停留在〝1，007，920〞的数字上——成功地突破了100万的目标。《大众软件》移动APP项目的众筹，就这样突然地达到了筹款目标。

是的，《大众软件》曾经影响过无数的游戏人，也为中国的IT行业发展做出过不可磨灭的贡献；的确，在资讯匮乏的时代，《大众软件》一马当先，将整个缤纷多彩的电脑世界带到了青少年眼前，影响甚至决定了他们一生的方向……我们曾经骄傲的历史，是今天我们被大众支持的原因，却不是我们得意的理由。

我们无法得意，我们深知这一百万金钱中隐藏的真情厚谊，是再多的一百万都买不到的，而在深情厚谊背后，是更多的责任和压力。过去的辉煌只是历史，明日的辉煌才是希望。我们将为希望努力，因为这希望不仅仅是我们的，还是每一位支持我们的读者、媒体、厂商的。

我们的征途是星辰大海，此时刚刚展开，和我们一起上路吧！

大软凭借优质的内容获得了无数读者的认可，现如今网页版、移动端这些渠道也必不可少，内容与渠道得齐头并进！这次众筹是大软的新起点，期待大软的华丽转型！**（中国梦网）**

大软，依然任重道远！**（楚云帆 ）**

支持，一本好杂志，全媒体架构还可以再深化亮点一下，希望能转型成功。**（渝人刘-晓）**

移动APP其实可以慢慢做啦，现在赶快上电子版到读览天下dooland这样的电子杂志平台，立刻就可以开始卖了。也省得每个月都要淘宝上邮购那么麻烦，我估计大家都是这么想的吧。**（Matt_Chen）**

当时我支持的时候才28万呢，居然这么快！也难怪，毕竟口碑在那！大软加油，涅槃重生！**（千古谋圣）**

大软一定要冷静！一定要记住慢工出细活！十分期待APP的成品，但稍稍跳票也是允许的嘛。**（Espozzeret）**

我反而觉得要快点儿上app，依托其他平台之后很难再把用户从这个平台上剥离下来。app的思路可以是功能从少而精到大而全去做，不求一步到位，但是一定要保证用户体验。**（午夜红茶）**

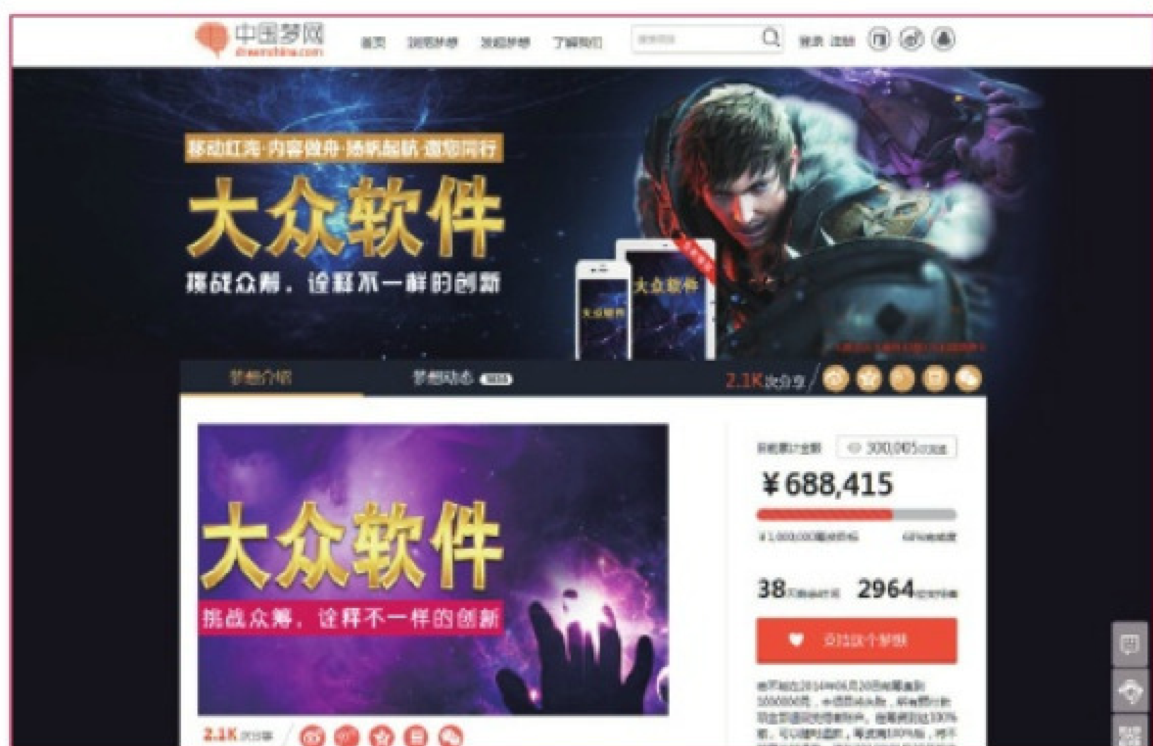
如果可以出kindle版就更好了啊。**（海天孤雁）**

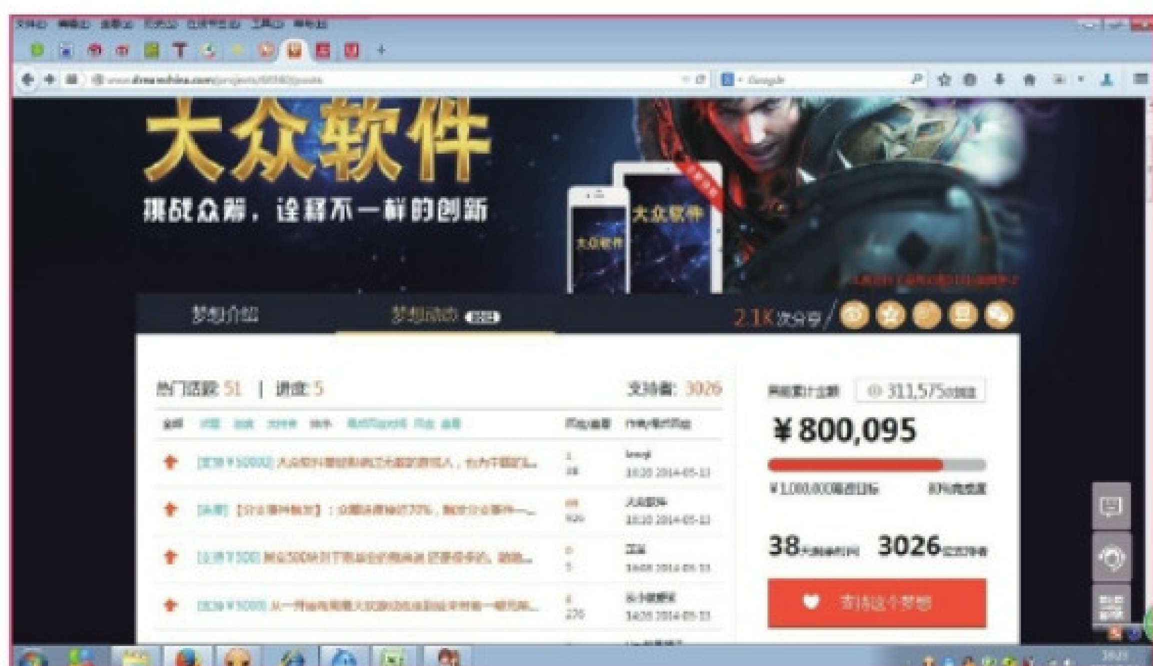
恭喜，100万对于APP来说不是一个大数字，所以还是要精打细算，钱要花在刀刃上！**（数码猫）**

收到邮件的时候感觉好激动啊，恭喜大软啦，一定要多多加油再创佳绩哦！接下来就是热切期盼iOS APP了。**（焱小飛）**



众筹一半进行时


30万点击达成


达到80万后，突然变得飞快……

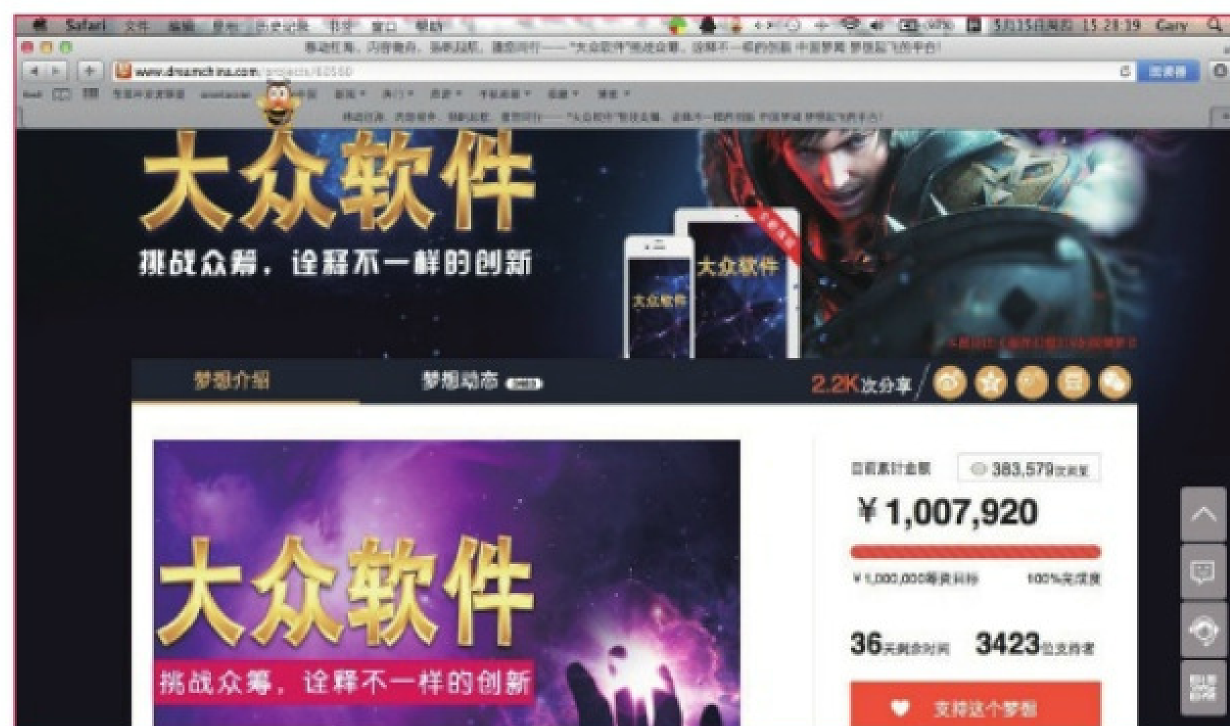
总之对大软有很深的感情，随着互联网的不断发展，大软的页面布局也在不断发生变化，举个例子记得当初攻城略这个栏目是在全书后半面游戏板块第一位置的，后来这个栏目的时效性越来越跟不上互联网而不断的往后排，后来到了全书的最后，最后去年干脆就取消了攻略内容！由此可见时效性是多么重要（当然期间有一次例外，《仙剑奇侠传三外传》的攻略是跟游戏同步上市的，但这毕竟是个例，游戏的制作公司上海软星都消失了……），后来随着智能手机的出现我们了解信息的渠道又不限于电脑了，后来就连《电脑报》都推出APP了，因此我当时就有预感大软一定会推出APP的，于是看到这个我毫不犹豫的必须支持一下了表心意！让大软坚持下去，让我们这些读者能够一直能看下去！**（DAlex）**

关注大软好多年了，还记得好基友们一起看攻略玩游戏的日子！大软的专题一直做得很棒！希望网络版能延续杂志的风格，把品牌好好做下去。**（天阳当空我空当）**

这几年，我一直期望，大众软件能够改为电子发行，除了不再受邮局订阅投递渠道制约外，在及时性、功能性、互动性等方面也能得到更好地发展。当然，我自己作为一个媒体人，在纸媒工作过，现在又管理一个网络媒体，深知传统纸媒向新媒体转型之难，这不仅仅是媒体形式的变化，更是要从基因层面重塑。既要继承纸媒长期积累的优势，又不能让纸媒的方法思路成为新媒体运营的镣铐。希望大众软件顺利转型，希望在新媒体继续辉煌。**（尘缘）**

1999年认识大软的，别的不多说，希望大软能够顺利重生。作为个人建议希望大软能够脚踏实地发展，多多挖掘些本土相关行业、企业信息（很喜欢曾经一篇对PLU的长篇报道），办得更有特色！**（cmdss）**

看了十年大众软件了，在美国的时候一直希望大软能有电子版。现在终于如愿了，大软加油，希望有一天你们能收取我的投稿。**（左手之影）**


80万到100万的目标达成，只用了不到两天时间！

致青春，青春不应这样终结

我们不知道Goi是谁，他是参与众筹的三千多人中的普通一员，但他又不是普通的人，他以个人身份支持了大软5万元，并且不要求任何回报。关于他，我们只能从简短的这一行留言“与大软相识在1995年，在那个还是年少轻狂岁月，时光荏苒，而立之年怎么能让这个陪我走过青春的朋友就此离去呢？”中猜想。Goi不需要大软对他个人的回报，他需要的只是大软继续前进，一如从前，是那个生气勃勃充满理想和活力的少年。

这是许多人珍爱大软的理由，大软是二维世界的缤纷，是高中时的同桌，是寂寞生长里的天光。19岁正值风华绝代的大软，不能带着我们青春的记忆埋葬！所以，大软，加油吧，我们希望，永远有一家杂志会和我们一起成长，记住我们的笑容，以及我们从青涩到成熟所有的过往。

希望《大软》凤凰涅槃，再创辉煌！**（Goi）**

不仅大软要感谢参与众筹的人，我们每个读者，都应向慕捐者致以最深的感谢，感谢你，感谢你们，陪我共同让大软重生！！大软的梦想，已然是我们共同的心愿！**（莕天子）**

软友们团结在一起的感觉真好，就好像这十几年是跟大家一起看着大软过来的**（reallycsc）**

感谢大软一路相陪，人在国外没法买到杂志了，支

持你们做移动媒体。 永远记得的那个捧着大软攻略玩GTA:SA的少年。（**用户_1398657165**）

大软是我最黑暗的那段时间最后的光明，学生穷13党尽一丢丢力希望大软涅槃重回王座！**(RR)**

高中时候，买本大软拿到班里各种传阅是一种乐趣，有同学喜欢硬件，也有同学喜欢电竞，每每回忆，仿佛只是昨日，这是我们的青春。（**翻山越岭**）

04年买大软，到现在，整整十年了！大软是我生活的一部分！希望你们越来越强！（**布衣人**）

从2000年开始订阅大众软件，直到2013年，跨越小学，中学，大学，看完都在家收藏好，一本也不舍得扔。跟无数的大软读者一样，大软就是我的青春，早先见到大软停刊传闻的时候整个人都不好了，非常庆幸现在终于有机会能切实的支持大软的发展。虽然80后都基本走到了而立之年，但是还有之后无数人的青春需要你们与之同行，大软加油！（**Wystan彂**）

初二开始看大软，高一开始集大软，高三快毕业了，陪伴我从幼稚走向成熟，陪伴我走过青春的学生时代的大软却在移动浪潮下愈发显得老迈了…… 有大软陪伴，成长中有多困难我都挨了过来，如今青春启程，大软转型，大好年华，愿大软“坚挺”，重焕第二青春！（**chhouttatime**）

初中开始读大软，那时是2002年，一晃十多年过去了。记得当初为了买大软逛遍了整个市区的报刊亭，那一份情难以割舍。那一份爱难以忘怀！（**骁宇**）

买过七年大软，但是每年就都收集不够24本杂志，一般都是缺二本，遗憾啊。手里现在还有《大众游戏》《大众硬件》《红宝书》之类的，算是都有纪念意义的东西了。（**幻尘**）

回忆那些《大众软件》陪伴的美好日子，深受其影响进入了游戏行业。继续为了我国文化娱乐产业继续前行。希望有一天能被杂志社采访。（**xer**）

初中开始从同学那里接触到了大软，自己买的第一本恰好是2001年的第100期，全彩印刷深深的震撼了我。由于当时几乎没有零花钱，因此每天省吃俭用，只为了每个月能在第一时间把两本大软抱回家，当时集满一年24期的成就感至今难忘。在大软的影响下，我也成为了一名IT行业的编辑。在这里仅以微薄之力略表心意，希望大软能够在未来越走越远，重塑辉煌！（**风色LOVE**）

与大软相识在2000年，陪伴了我8年的时光。就在几年之前，《电子游戏软件》的陨落带给了我不小的冲击，作为竞争对手《游戏机实用技术》的编辑也同样唏嘘不已，平媒真的到了它瓶颈的时刻么……直到在报亭看到你们的杂志依然在卖，心里突然觉得在这样的年代你们仍然在坚持已属不易。致我们的梦想，致你们的坚持，致青春。很想念林晓。（**Rarjec**）

祝大软未来的道路，风险与机遇并存，愿我们能继续支持你们。**(窥视黑暗)**



众筹成功后，微信公众号里的读者朋友也是一片道贺之声，不过管理微博的某人没来得及一一回复，向大家道个歉。尤其是这位贴出满满两大柜子大软照片的“艾派德”朋友

我为大软起口号

当众筹进度接近70%的时候，大软有奖征集“新口号”！还记得大软用了快20年的那个口号么——“电脑应用与娱乐的第一选择”，它已经是属于过去时代的口号了。新的时代，新的机遇，需要大软有一个新的口号，那是什么？网友群策群力，纷纷出谋划策。有的独具创意，有的热血澎湃，还有的，比如这个“我们不生产软件，我们是好软件的搬运工。”，亲，某某矿泉水会不会告俺们山寨？“20年的传承与变革，不断的新奇与发现”这个听着很像一款陈年好酒。下面挑选了一些不错的口号与大家分享。

20年前，碳纤维承载了大软，二十年后，轮到了单晶硅，变的是材质，不变的是我们的守候（**窥视黑暗**）

大众跨越时代，软件凝聚梦想 **(爆走驴jetdonkey)**

数字生活新起点 **(bankyboy911)**

丰富全面的IT与游戏资讯 **(天悬星河)**

移动互联的第一选择 **(lorry)**

聚众未来（**avatarprophet**）

数字时代的应用与娱乐（**WelceOne**）

移动时代生活与娱乐的第一选择（**何訪**）

互联·梦想·活力（**我爱阳光**）

数字生活的第一选择（**独自等待**）

大众软件 移动新视界（**Chalet**）

应用娱乐，一手掌握（**睡觉不看表**）

深入娱乐，互联大众（**如斯**）

想新的口号之前先要考虑旧的口号有什么问题，哪里过时了。“电脑应用与娱乐的第一选择”这个口号，首先，现

在应用娱乐的载体已不再单纯是电脑，还有手机pad以及越来越多样的智能设备；其次，应用娱乐外我们其实还有硬件评测，行业资讯，文化背景介绍等内容。由于这次改版后大软会成为一个跨平台跨介质的媒体，所以口号中不宜再出现期刊字样，最后综上所述我提议的口号是“有深度的数字生活读物”——深度突出了大软深耕细作的传统作风，数字生活涵盖了行业相关的方方面面并且与读者的生活相关，读物则淡化了纸媒的边界。**（冬眠）**

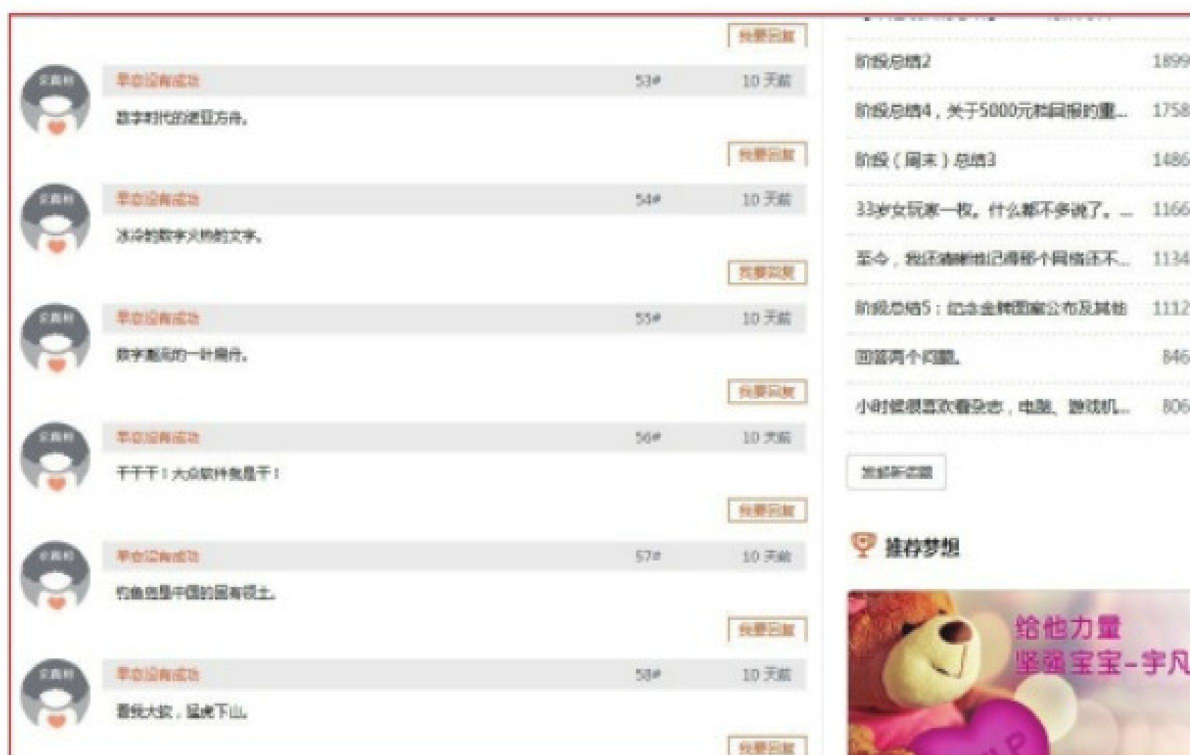
大软移动化后的主体内容必然还是手机平板APP、移动游戏、网络游戏、电脑游戏、主机游戏、电脑软硬件评测等内容，如何从新的口号中一眼就看出是这些内容还真有点难，不过根本还是用口号突出主题和吸引新读者群。“开启你的数字生活”“数字生活从这里开始”中的“数字生活”这个词还是不错，如《三联生活周刊》，一眼就能看出这本杂志的的生活化，周刊。我的口号是“《大众软件》——开启你的数字生活”。**（独自等待）**

我觉得，既然是口号，考虑要有几个重点：一、易读，朗朗上口；二、易记，过目不忘；三、易懂，直观通俗。三点合一，才能首先具备广泛传播的基础。其次是内容，也有三点：一、有继承，莫忘20年来路，无论高质的内容还是响亮的口号；二、有开创，把握时代命脉，敢为同行之先；3、有内涵，新读者看通俗易懂，老读者看意蕴深厚。另外也考虑到大软会app和实体刊同行，可能不适合用太过于具备移动特征的口号，综上考虑，我拟了几条：1、数字娱乐第一刊（敢为同行先，称第一刊，这是勇气，是霸气）；2、数字生活第一刊（生活气息比较浓厚，联想到《三联生活周刊》来了）；3、数字娱乐第一选择（继承老口号，但是不如第一刊读起来简洁、铿锵）；4、数字娱乐，大众选择（和刊名比较搭，两个短语也很押韵）。还有这么多支持和热爱着大软的读者，在认识大软这么多年后，还能与这么多可爱的读者一起为大软尽一份绵薄，让大软走的更远，这怎么能不让人感动！

犹记得大软十年刊中对未来数字娱乐客厅的展望，很多当时觉得高大上的设备现在真正走进了大众生活，时代的大跨步前进令人感慨万千，当然我也记得大软十年刊上大软20年的约定，现在20年将至，期待能看见一本全新但依旧熟悉的大软。最后说一句，其实“大众软件果然棒”才是最好的口号。**（午夜红茶）**

我觉得从去年底到现在对大软来说是经历了波折之后重生的一段经历，所以需要在口号中体现出一个“新”字。同时又要兼顾到大软这么长久来带给我们的“小伙伴”的感觉，内容优质权威观点靠谱。并且“大众软件”四个字就已经表明了这是一本讲什么内容的杂志，所以口号中也没必要必须体现出杂志所属的行业定位。结合以上因素浓缩出来的结果：正常范——新时代，不变的选择；文艺清新范——和你一起开启新世界；二逼范——大软果然棒！**（土喵）**

新的口号，我们将在下期杂志中公布。



新口号征集活动展开后，读者们积极参与，有不少朋友灵感爆发……

我们一起创造未来

《大众软件》APP移动媒体项目众筹活动仍然进行中（你还有时间加入哦。）

截止时间： 2014年6月20日

众筹项目： 《大众软件》APP移动媒体项目

众筹资金： 1，000，000

项目解释： 这是大软的移动战略计划，大软将运用宝贵的专业经验、丰富的作者资源，以及为读者们带去真正有价值内容的诚意，继承纸质杂志精华风格的传统，来打造一个移动媒体。

大软的移动媒体不仅包括杂志的电子版，更是一个包括移动端，PC网站，行业活动等的电子传媒群体。移动端、网站及社区在整体结构中各自承担不同的功能，最终能够使玩家这个电子媒体群中完成除了玩游戏外的所有需求。

活动页面： http://www.dreamchina.com/projects/60560

相关链结： 可在**新浪微博**http://weibo.com/popsoft,**腾讯微博**http://t.qq.com/Popsoft以及用**微信公众帐号**“Popsoft2014”查到。

2014年5月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博投票

1 新一代游戏主机

（PS4、XBox One）

得票率 9.14%

XBOX ONE

得票比例进一步下降的新一代游戏主机继续蝉联本期硬件关注排行版首位，尽管仍然期待，但大家似乎已经被拖得有点疲劳了，在XBox One国行版正式发布信息的刺激下，勉强继续守卫着自己的冠军位置，也许下期就会被取代了哦。

2 NVIDIA新一代显卡

得票率 9.04%

NVIDIA的新一代显卡仍然是游戏发烧友的最爱，新一代产品超高的性能功耗比和比较亲民的价格，让它广受欢迎，不过对手已经开始迎战，在中端市场的龙争虎斗刚刚开始。

3 固态硬盘SSD

得票率 7.91%

固态硬盘在徘徊之后，来到了前三的位置，说明这类产品已经从所谓的“黑科技”“发烧产品”，真正进入了普通消费者，特别是我们的年轻读者的视野，目前很适合做启动盘或替换笔记本硬盘的120GB级别产品，价格仅有400多元，甚至是399元，已经非常值得考虑。

4 Windows Phone 8手机

得票率 6.31%

Windows Phone 8手机继续占据第四名的位置，这让小编有些惊讶，毕竟这一系统在手机操作系统市场的争夺中实际上是敬陪末席的，当然如果有Android手机或苹果手机的选项，可能会得票更高。不过Windows Phone 8手机，特别是诺基亚的Lumia系列已经有了很多忠实用户这点是毋庸置疑的，小编就认识不少尝试过Lumia手机之后就彻底抛弃其他智能手机的朋友。

5 国产新一代旗舰手机

得票率 6.21%

随着新一代旗舰机型的不断推出，国产新一代旗舰手机得到的关注稳步提升。新的国产智能手机，特别是旗舰机型，已经从原先的比拼价格，比拼配置，转向了更个性化和更好的用户体验，这是非常好的趋势。

排名	产品	得票率
6	游戏型高性能笔记本	6.01%
7	高性能台式机	5.93%
8	曲面/柔性屏幕产品	5.37%
9	4G标准通讯产品	5.08%
10	高速无线路由器	5.01%

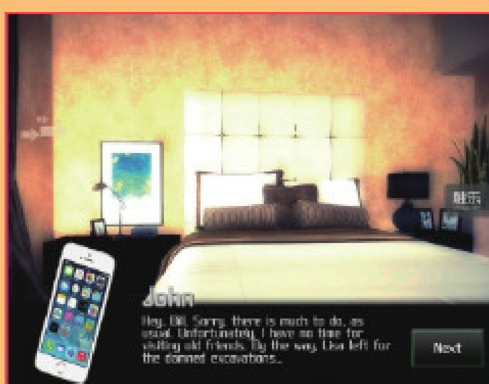
重点推荐

手游发行商之金庸群侠传鸳鸯谱乱弹



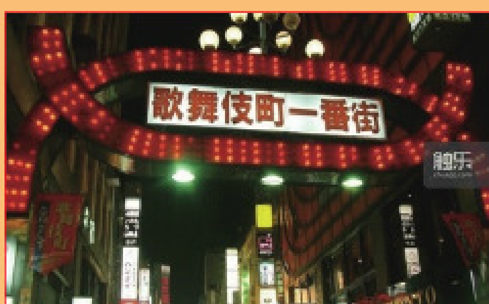
当渠道份额已被瓜分殆尽，2014年的手游市场被称为发行商的“华山论剑”，这其中既有名门老牌，也有剑走偏锋的新人异军突起。发行商之间的争霸现在拉开帷幕。

《黑暗侵袭》：硬派冒险风



《黑暗侵袭》就像原作电影那样充满了手游上不可多见的硬派设计。游戏从头到底都没有配乐，故事由一条手机讯息展开。鉴于游戏的硬派，不推荐休闲玩家下载。

《新宿车站迷宫》：有爱就有游戏



将日本现存的地铁车站高还原移植到手机游戏之中是本作最大的特色与卖点。如此严谨的设定，非是制作者对铁道有特别爱是不可能制作出来的。

主管单位 广西出版总社
主办单位 广西金海湾电子音像出版社
编辑出版 广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长 施伟文
总　　编 滕耀胜
执行总编 韦松林

编 辑 部 杨立（主任）
汪铁（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
专栏记者 张帆 黄利东 毋羽
本期责编 郑弢
电　　话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱
邮政编码 100040

广 告 部 李怀颖 陈文
电　　话 010-88118588-801
发 行 部 韩灵合
电　　话 010-88118588-601
传　　真 010-68686261

平面设计 林静 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
电　　话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 出版日期 2014年6月1日
订 阅 价 人民币 12.00元
零 售 价 人民币 10.00元

百尺竿头 当大软与众筹亲密接触

5月北京的天气忽冷忽热，但终究向热的方向发展而去。从此上班路上一头汗，吃过午饭一头汗，下班回家一头汗的日子就要开始了。

天气转热，编辑们工作的干劲也一样热火朝天。这是因为5月大软众筹项目的开展让小编们心里都暖洋洋的。热情老读者对杂志一如既往的支持，潮人新读者对杂志改版提出的种种意见，都让小编们有了干劲。读者的支持与信任对大软来说才是最大的财富。当然这一切还要感谢众筹这个平台，让大软与读者有了这样一次亲密接触的机会。

说到众筹，虽然杂志此前有许多栏目通过不同角度介绍过，但那时的介绍毕竟是站在旁观者的立场。而大软此次亲自尝试众筹，这才对众筹有了切身的体会。

在大软众筹项目进行的同时，小编也不由地关心起身边各种众筹项目来。实际上现在的众筹项目种类已经越来越丰富，众筹的平台也如雨后春笋一样在国内发展起来。从盛大打出“网络小说众筹圆出版梦”，到果壳手表、手机游戏外设等一系列创意产品，众筹已经从最初的游戏制作发展成为一种全新的用户参与形式。

在本期“新品”栏目中就有小编拿到了国外众筹项目的成果Oculus Rift（一款虚拟实境头戴显示器），众小编试用之后各有体会，身临其境的感受在此只能用语言传达，下面就请众小编来谈谈自己的试用感受吧。



digmouse
Oculus Rift好是好，就是头晕……



cross
左看看右看看，上上下下看一看，这个迷宫有点黑暗嘛。前边有个人影儿……啊！一只鬼啊！



蓝星
期待有很多的游戏支持这一设备，期待降价……



8神经
玩一款走迷宫的游戏时，突然窜出来的女鬼直接把我吓尿了。接下来玩一款跟初音未来共享晚餐的游戏时，我一直在努力抑制想要伸手去掀她裙子的邪恶欲望……



魔之左手
我告诉大家，digmouse是看到漂浮在半空时直接就晕了，8神经已经伸手啦，虽然赶紧缩回来，但我看到了，而且他还有噘嘴哦，这是要干什么呢？



中国游戏商务大会



2014

开启最大商务价值

Let Us Lead



全球数字娱乐IP合作大会

 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

 中国国际网页游戏峰会 |  中国国际家庭数字娱乐峰会

会议时间：2014年7月31日–8月2日 / **会议地点**：上海浦东嘉里大酒店

会议地址：中国上海浦东花木路1388号

www.chinagbc.com.cn

地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室 / 邮编：100021 / 电话：+86-10-51659355
传真：+86-86-10-58615093 / 电子邮件：howell@howellexpo.com

 北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.